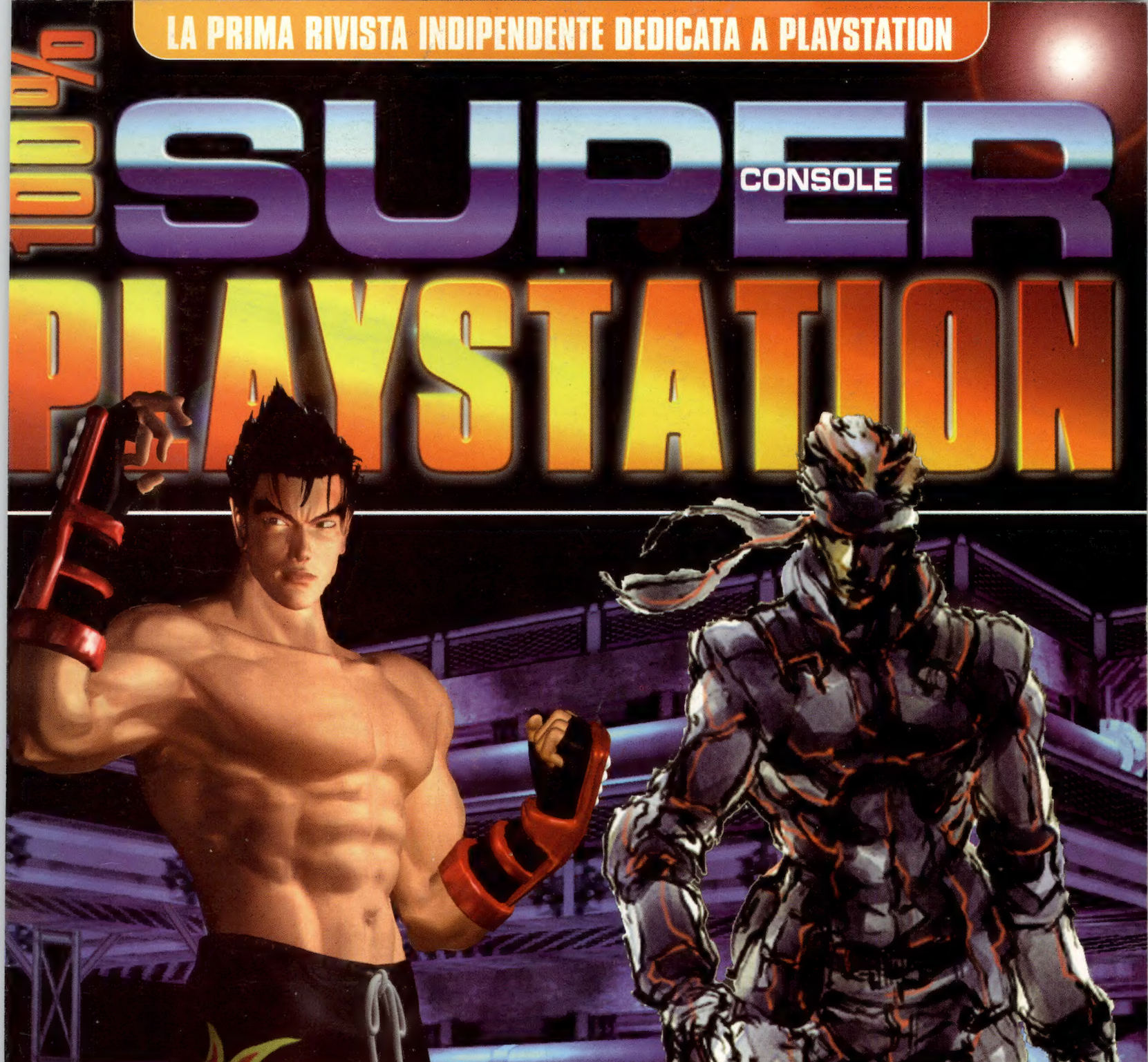
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION



TEKKEN 3 E METAL GEAR SOLID
PRESENTE E FUTURO DI PLAYSTATION

...E IN PIÙ UNO SPECIALE SUL TOKYO GAME SHOW, LE RECENSIONI DI PARASITE EVE, CARDINAL SYN, NEED FOR SPEED 3, TOTAL NBA '98 E UNA SUPER-PREVIEW DI DUKE NUKEM: TIME TO KILL!

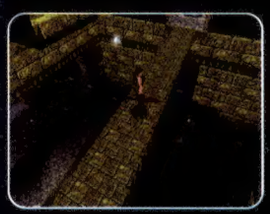
ISSN 1126-3652

9 771126 365007 80005

GRUPPO FUTURA

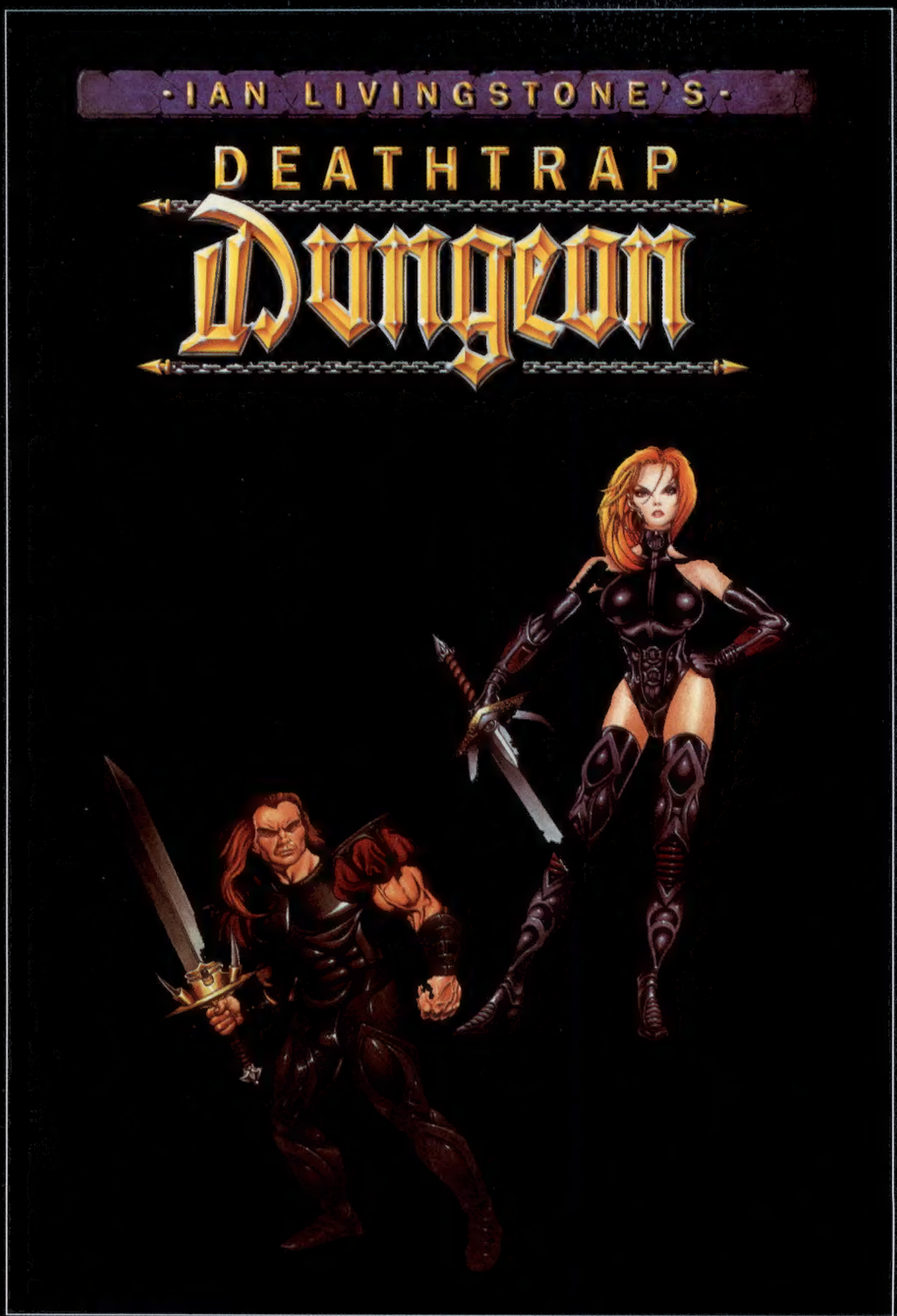
MAGGIO 1998 L.6.500

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO



·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon



EIDOS

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventurati in questi labirinti da incubo.
Emula le gesta dei mitici eroi, alla ricerca di tesori e gloria. Deathrap Dungeon vi immerge in un vero mondo fantasy tridimensionale in cui incontrare folletti, orchi, minotauri ed enormi draghi è assolutamente normale. Scegliete il vostro eroe e partite alla ricerca di enigmi e misteri insoluti.
Utilizzate differenti armi, oggetti e pozioni per sopravvivere e avere la meglio sugli abominevoli orrori che vi verranno scagliati contro. Epici duelli vi attendono, a questo punto è da codardi tirarsi indietro.

- **Una spettacolare avventura fantasy ricca di azione**
- **Grafica dettagliata in un ambiente in vero 3D**
- **Armi e oggetti possono essere trovati per migliorare il personaggio**
- **Decine di missioni differenti**
- **Un bestiatio di mostri senza precedenti, dai piccoli folletti agli enormi draghi e giganti!**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.

PERGIOCO®

Da sempre esclusivamente gli originali
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SATURN
VIDEOGAMES
CD ROM PC
PERGIOCO
MILANO
via BORGOGNA 7
MM1 San Babila
PERGIOCO
ROMA
via degli SCIPIONI 109
Prati, Metro Ottaviano
PERGIOCO Point
MONZA MI
via CAIROLI 5
angolo corso Milano
PERGIOCO
MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
PERGIOCO
BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate
PERGIOCO Point
PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
50 mt. dalle Torri Medievali
PERGIOCO Point
FIRENZE
viale S.LAVAGNINI 40
Fortezza da Basso
PERGIOCO
MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima ang. via Plinio
PERGIOCO
LUGANO CH
Q.re MAGHETTI 20
Centro Storico
PERGIOCO
Elenchi e prezzi www.pergioco.com
VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA
0 2 2 9 5 2 4 2 5 6
Comunicheremo subito la disponibilità dei titoli richiesti, alternative, novità, sempreverdi ed economici, e informazioni.
PERGIOCO

SUPER PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.R.L.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.gruppofutura.it

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Jonathan Eves, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286
L'IMMAGINE DI COPERTINA DEL GRANDE GAZZA È DI
Foto Olympia

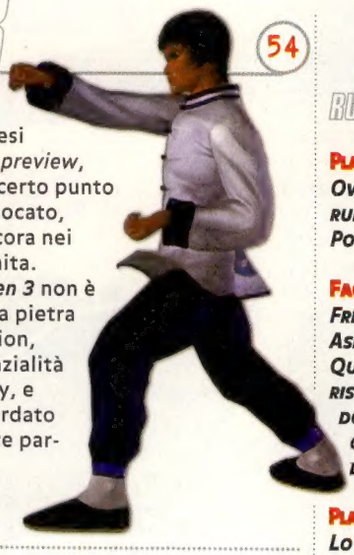
GRUPPO FUTURA®
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
So.di.p - Casella Postale 7
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Telefono: 02/66030285
Fax: 02/66030267
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°00269274)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Tekken 3 54



Oggi.
Abbiamo parlato per mesi e mesi del *beat'em up* Namco. News, *preview*, interviste, anticipazioni: a un certo punto sembrava quasi di averci già giocato, sebbene il titolo non fosse ancora nei negozi... Beh, ora l'attesa è finita. Cos'altro possiamo dire? *Tekken 3* non è solo un gran picchiaduro: è una pietra miliare nella storia di PlayStation, una dimostrazione delle potenzialità (e dei limiti) della console Sony, e uno dei titoli per cui verrà ricordato questo 1998, videoludicamente parlando, insieme a *GranTurismo*, *Resident Evil 2* e un certo giochino di Konami ...

Metal Gear Solid 44

Domani.
O dopodomani. O chissà quando, visti i continui slittamenti della data d'uscita del titolo Konami. Il nuovo *day one* è previsto per il 3 settembre e visto che deve passare ancora qualche mese prima del lancio di *Metal Gear Solid*, **Super PlayStation Console** ne approfitta per dare un'altra occhiata approfondita (l'ennesima) al gioco più atteso per la console Sony, dopo l'uscita di *Tekken 3*. E chi meglio di Hideo Kojima poteva parlarci della nuova avventura di Solid Snake?

Speciale 36

Tokyo Game Show '98.
La più importante fiera di videogiochi nipponica ha nuovamente confermato una situazione di mercato ormai consolidata con PlayStation che domina assoluta, Saturn che si prepara lentamente a cedere il posto alla nuova macchina Sega e Nintendo 64 il cui *software* è quasi inesistente. Ad addentrarsi tra standiste sgambate, assurdi pupazzi e spettacoli bizzarri c'era per noi, come sempre, Nicolas di Costanzo...

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6 *OVVERO LA RUBRICA DELLA POSTA.*

FAQ: 12 *FREQUENTLY ASKED QUESTIONS: LE RISPOSTE ALLE DOMANDEPIÙ GETTONATE DEL MESE.*

PLAYWORLD: 16 *LO SPAZIO DELLE NEWS.*

SPECIALE TOKYO GAME SHOW: 36

AMERICA'S MOST WANTED: 50 *SIMONE "DIDIMO" BREGNI CI AGGIORNA SULLE ULTIME NOVITÀ, VIDEOLUDICHE E NON, DAGLI STATES.*

RETRO-GAMING: 102 *UNO SGUARDO AI VIDEOGAMES DEL PASSATO.*

PRIMO PIEDE: 104 *OSSIA LA RUBRICA DEGLI ANNUNCI DEI LETTORI.*

SUPERTRIX: 106 *L'ANGOLO DEI TRUCCHI E DELLE SOLUZIONI. QUESTO MESE LA PRIMA PARTE DELLA GUIDA A C&C: RED ALERT E TUTTI I SEGRETI PER VINCERE A WORMS.*

PREVIEW:

BATMAN & ROBIN 28
DUKE NUKEM: TIME TO KILL 22
MEDIEVIL 32
METAL GEAR SOLID 44
PREMIER MANAGER '98 26
THE FIFTH ELEMENT 30

REVIEW:

CARDINAL SYN 62
CYBERBOTS 64
EXTREME SNOW BREAK 98
FORSAKEN 66
GHOST IN THE SHELL 80
GUNDAM BATTLE MASTER 2 60
KICK OFF WORLD 90
KULA WORLD 74
MICROMACHINES V3 (PLAT.) 100
NEWMAN/HAAS RACING 86
PARASITE EVE 68
POY POY 72
REBOOT 82
RIVEN 70
SNOW RACER '98 96
SPAWN 78
TEKKEN 3 54
THE NEED FOR SPEED 3 88
TOMMY MAKINEN RALLY 84
TOTAL NBA '98 92
WAYNE GRETZKY 3D H. '98 94

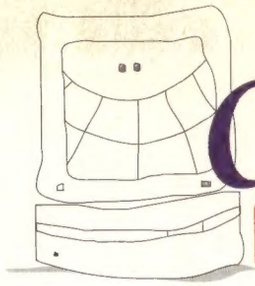
Editoriale

I picchiaduro sono dei giochini in cui una serie di omini si prendono a calci pugni sberloni. Sono bellissimi. Ci sono tantissimi personaggi. In alcuni puoi anche usare delle armi come mazze martelli fruste. In altri no. Ma sono belli lo stesso, anzi forse di più perché come dice il Giuliano "sono molto più tecnici". Di picchiaduro per la Play ce ne sono tipo un migliaio. Negli ultimi tempi ne sono usciti di veramente bellissimi esempio ***Bloody Roar*** della Hudson (quella che ha fatto ***Bomberman*** e il tennis del PC Engine) oppure ***Dead or Alive*** della Tecmo (quello che le lottatrici gli ballonzolano le zinne come le Spice Girls quando ballano). Ma questo mese è uscito un picchiaduro con i poligoni e il tre d ancora più mitico. Oh, pensa che ha venduto più di seicentomila copie in tre giorni!!! In Giappone, dico, mica in Italia. In America esce all'inizio di maggio e ha già raccolto oltre un milione di prenotazioni molte di più di ***Resident Evil 2*** che pure ha venduto un casino. In Italia arriva forse in autunno, prima di Natale speriamo. Questo gioco che tutti vogliono si chiama ***Tekken 3***. Sai una cosa? Noi ce l'abbiamo!!! Ed è bellissimo (visto Giuliano? Te l'avevo detto e tu che non ci credevi). Infatti l'abbiamo messo anche sulla copertina e sulla copertina si mettono solo i giochi belli se no poi la gente mica compra la rivista. Praticamente in questi giorni stiamo giocando tantissimo a ***Tekken 3*** e ne parliamo per svariate pagine su questo numero. Lo abbiamo persino recensito. ***Tekken 3*** è un gioco coerente. Ma siccome un solo gioco non bastava perché la copertina è grande, ne abbiamo messo un altro: ***Metal Gear Solid***. Non è ancora finito infatti esce solo a settembre ma sembra una roba stupenda. Poi abbiamo chiesto ai programmatori cosa ne pensano loro che lo hanno realizzato perché volevamo saperne di più e poi è un'esclusiva pazzesca mica la trovate sulle altre riviste. Come ***Tekken 3***, anche ***Metal Gear Solid*** è un seguito o *sequel* per chi mastica l'inglese e ha un appartamento in centro tanto poi paga papà come diceva Luca Barbarossa di cui abbiamo tutti i dischi. Però ***Tekken 2*** è uscito tipo un anno fa o forse due, mentre il gioco prima di ***Metal Gear Solid*** è uscito dieci anni fa quindi vuoi mettere. Ci sono anche altri giochini su questo numero come ***Parasite Eve*** pronuncia *parasait iv* che in Giappone ha venduto quattrocentomila copie quando è uscito nei negozi. Io non ho mai capito perché si dice uscire nei negozi mica sono all'aperto, mica è il mercato, ti pare. Magari voi direte oh ma che sono tutti giapponesi i giochi della Play? No no ce ne sono anche americani ed europei, ma in Giappone escono prima e noi non abbiamo mica voglia di aspettare. Pensa che in Giappone c'è anche la fiera dei giochini. Io il Giappone me lo immagino tipo il paese dei balocchi. La fiera si chiama *Tokyo Game* Show e la fanno tipo due volte all'anno. Il nostro amico Nicolas che di cognome fa Di Costanzo ma non è quello dello show abita lì, per cui un giorno si è alzato, ha preso la metro, ci è andato, ha visto tutto e poi ci ha scritto un temino che noi abbiamo pubblicato. Leggetelo mi raccomando perché Nicolas non è mica Lucignolo. Leggete anche la pubblicità così i nostri inserzionisti sono tutti contenti e anche noi.

Ah sì, buona lettura.

L'ARREDAZZIONE

ATTENZIONE ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.



CRAZY VIDEO
Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357
vendiamo per VOI il vostro usato

Ora siamo anche
su internet!
www.magnos.it/crazyvideo/index.htm

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION universale + gioco L. 449.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica [sic]

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbittan@tin.it

"Ci sono gli Alcolisti Anonimi, chissà se esistono i Videogiocatori Anonimi..."
(Tiziano Sclavi)

Un numero speciale di *PlayGround*. Tutti i numeri sono speciali, ma questo vi strabiglierà (specie se – come me – siete incalliti giocatori di bilie). Questo, gente, è uno spazio di interazione multipla, bi-tri-direzionale, ramificata, ragnatelica. La forza della Parola, del Logos che mette in scacco la civiltà dell'immagine e dell'audiovisivo. Il farsi comunità, l'uno prossimo dell'altro. La comunità videoludica contemporanea che si ritrova, si perde e si ritrova. La tribù che (video)gioca e questa è forse la settantaduesima volta che lo dico, ma mi piace dirlo, mi fa sentire bene, vivo. Il joypad rende liberi e belli. Il condividere assieme la fruizione come esperienza multimediale e multisensoriale, persino virtuale. Il discorrere, il ruminare intellettualmente il divertimento elettronico. Perché chi non c'è non ci sarà. L'intrattenimento interattivo come cartina di tornasole dell'essere giovane oggi ma anche domani. La pagina scritta che resiste all'usura del tempo. Mettersi in gioco fino in fondo, accettare il confronto con l'altro che, quando meno te lo aspetti, è proprio come noi. Il diverso che scompare non appena lo de-finisci. Il videogioco che finisce quando appare la scritta *game over*. La libertà dell'altro che finisce quando comincia la nostra. Liberi liberi siamo noi. È qui la festa? Questo mese ci sono tutti. Il Didimo dagli Stati Uniti D'America, Il Marcello da Taranto (o Bari, non l'ho mai capito) e il Biomassa da Garbagnate Milanese provincia di Milano. Praticamente sono gli ospiti del mese, un po' come George Bush che in quella puntata dei Simpson andava ad abitare vicino alla casa di Homer. Il brutto delle feste è quando finiscono. Gli amici se ne vanno, la musica è finita e tu devi pulire tutto.

Pensa che bello se invece te ne vai tu proprio nel bel mezzo della festa. Pensa. Copertina in piccolo a sinistra e firma a destra.

MATTEO BITTANTI

Caro Matteo,
Mi rivolgo a tutta la redazione di **Super**. Comprando questa rivista non si può notare che sia realizzata con cura e vi trovo molto professionali nel realizzare le vostre recensioni. Il punto è che quel servizio su Biomassa in Giappone comparso su **SPC** di febbraio non mi è piaciuto per niente. Insomma, quando ci è andato, Bio, nel paese fatato dei *manga* e dei vg? Ci sono un bel paio di punti che mi fanno dubitare (del fatto che Biomassa in Giappone ci sia andato nel dicembre del '97).
Innanzitutto basta guardare le foto. Sono tutte datate tra il cinque e il ventidue maggio del '97. All'interno del testo non sembrano esserci riferimenti temporali precisi, anzi, ci sono, ma secondo me sono stati modificati rispetto a un testo preesistente. Per esempio, nel tratto dove si parla del tizio che giocava a *King of Fighters '97* e ordinava alla (sua) ragazza di andargli a prendere altri gettoni, probabilmente il gioco in questione era, che ne so, *Fatal Fury 2*. I dubbi crescono ancora di più quando si legge che ad accogliere Bio all'aereoporto c'è il Nippo, vestito con cappello della Williams Renault e giubbotto di Damon Hill perché c'è scritto che è un fan sfegatato. Chi ha aggiornato l'articolo forse non sapeva che dal '96 Hill non corre più con la Williams (che per altro, se non mi sbaglio, non si fa più dare i motori dalla Renault da un bel pezzo) ma si è creato una propria scuderia che dirige personalmente. Quindi considerando che appunto nel '94 Hill gareggiava con la Williams-Renautl, il cerchio si chiude. Ne devo concludere che questo articolo, proprio perché risalente al '94, non ha assolutamente senso. Ho letto in una rivista di *manga* che se uno si stabilisce in Giappone per un anno, allo scopo di studiare quel tipo di società, e poi di questa esperienza ne fa un saggio, già nell'anno successivo a quando è stato pubblicato questo saggio si potrebbe considerare vecchio se non anacronistico, a causa dell'estrema dinamicità della società giapponese, che la fa cambiare rapidamente.
Se questo fosse vero, penso che non possiate non sapere una cosa simile, e di conseguenza mi sentirei vittima della disinformazione, quella stessa disinformazione che fanno gli altri giornalisti quando criticano cose di cui non sanno una cicca.
Riassumendo: penso che nel numero 45, voi non sapevate come riempire quelle tre paginette e allora qualcuno di voi ha avuto la geniale idea di rispolverare un articolo su Biomassa in Giappone, vecchio di quattro anni, a cui è bastato aggiungere le foto di qualche bel *gadgettone* nuovo nuovo (come il sapone alla cacca o le patatine di abe) e sostituire i nomi dei videogiochi citati nel testo originale con quelli dell'ultima generazione.
Efisio Pinna
Gonnosfanadiga (CA)
PS: Chiedo espressamente al caro MBF di pubblicare questa lettera perché ritengo giusto che anche gli altri lettori (che secondo me qualche dubbio l'hanno avuto pure loro) siano a conoscenza di come la penso.
PPS: Credo comunque che non mi pubblicherete. Per voi sarebbe troppo imbarazzante ammettere una simile leggerezza.
PPPS: Tengo a precisare che non sono affatto sicuro delle accuse che vi sto facendo, non essendoci prove certe che il suddetto articolo risalga davvero al '94.

Hai ragione, caro Efisio (posso darti del tu?). È tutto un complotto ai danni dei lettori. Ai tuoi in particolare. Mettiti nei nostri panni. Avevamo tre pagine vuote e non sapevamo che fare. Allora il Simon ha avuto una pensata a mio avviso geniale. Mandiamo il Biomassa in Giappone magari a Osaka che c'è la Capcom e anche la SNK e poi gli facciamo scrivere un pezzo e così gli chiedo anche di portarmi a casa il sapone alla cacca che l'ho giusto finito. E io ho detto occhio che poi l'Efisio se ne accorge e ci becca in castagna. Simon ha detto cacchio è un rischio che dobbiamo correre si vive una volta sola e se fai quattro conti vedrai che ho ragione. Io ho detto ci sto Simon o la va o la spacca. Ora è troppo tardi, è andata come è andata. Non ha senso piangere sul latte versato e tantomeno chiudere la stalla dopo che i buoi se ne sono andati. Sigh.
COMMENTO DI BIOMASSA:
Aaaaaaaaaaaaaaah!

Spett.le redazione,
Ho ventitre anni e da qualche tempo cado in depressione totale e credo che la causa sia la mia PlayStation. Mi rivolgo a voi perché essendo del campo credo che mi possiate aiutare più di chiunque altro.
La mia giornata tipo è divisa in quattro fasi: la mattina dormo, se non dormo gioco alla Play, al pomeriggio lavoro, se non lavoro gioco alla Play, la sera vado al "Baretto" al Trastevere in "Profumeria" a Monteverde, dove ci sono i miei amici e se non ci vado sto a casa a giocare alla Play. Anche la sera quando torno e non è troppo tardi, gioco alla Play. Gioco alla Play, solo ala Play, sempre alla Play. A questo punto i momenti più rilassanti e piacevoli delle mie giornate sono il pranzo e la cena, dal momento che anche quando esco, la maggior parte dei miei amici riversa più o meno nelle mie condizioni di uomo-morfina. Credo quindi che siano tutti i riflessi, le luci, i messaggi subliminali che mi invia la Play a ridurmi in questo stato. Ora, voi mi direte di uscire di più, di svagarmi, di conoscere, ma il problema è che Roma, come penso molte altre città, non ti offre molto e quelle poche cose interessanti sono già state fatte centinaia di volte. A questo punto mi frullo davanti alla TV con la mia sedia a dondolo e mi faccio due partite. A volte mi sembra di entrare nel televisore ed una volta dentro non è più facile uscirne. Devo vendere la mia Play? Mai. Devo distruggerla? Mai. Solo nei periodi in cui non escono giochi, allora sì che la mia mente è libera ed aperta ad eventuali proposte ricreative. Ma visto il vagone di giochi in arrivo, non so se arriverò vivo alla prossima estate. Ci sto a ruota.

Spero tanto in un futuro più roseo. Ora voi mi troverete la soluzione al mio stato di morfina perché voi siete la migliore rivista sul mercato e per voi spendo 6.500 lire al mese (non è una cifra, ma con tutti i giochi che devo comprare...).
Grazie di tutto e complimenti ancora.
Federico Bologna
Roma
PS: Ho eseguito un 3240° (gradi) con punteggio 1139 a *Cool Boarders 2*. Sfido chiunque a battermi.

Gli interessi comuni sono come il bostick il collante dell'amicizia e quando si condividono passioni travolgenti come l'amore per i videogiochi è necessario darsi completamente all'altro e magari fare un doppio anche quando non hai voglia. Un sacrificio ogni tanto ci vuole perché si sa che chi dà, prima o poi riceve. Poi i videogiochi ti permettono di fare moltissimi amici veri che vengono a casa tua a giocare con la tua console anche quando magari non li hai invitati. Questa spontaneità è in fondo la marca di riconoscimento dell'amicizia, un legame molto importante per me e non sto qui a dirti quali sono i miei migliori amici, ma sono tanti. Io non posso darti alcun suggerimento perché credo che il tuo rapporto con la Play sia una questione molto personale e vada affrontata con una certa cautela (magari alla fine finisce che non ti piace più la Play e passi al Nintendo 64 e non comperi più* Super *la prima rivista indipendente in Italia e noi perdiamo un lettore capisci non si può mica). Io capisco benissimo la tua situazione perché anche a me piace molto la Play. A volte resto incollato alla Play per ore e ore di fila di notte (metto il volume al minimo per non svegliare i miei oppure uso la cuffia per le orecchie anche se oggi si chiama auricolare) e poi alla fine mi bruciano un casino gli occhi, mi fanno male i polsi specie quello destro e non ho più saliva in bocca. Sarebbe opportuno prendersi delle pause tra una partita e l'altra, farsi una doccia calda così poi torni a giocare con rinnovata energia. Posso solo dirti che non ci sono solo i videogiochi. C'è anche la televisione, per esempio. Non è vero niente che fa diventare obesi a guardarla tutto il giorno. Basta alternarla alla Play, tutto qui. La settimana scorsa ho letto su Gente che i giapponesi guardano la tele per duecentoquaranta minuti al giorno mentre gli americani solo duecentotrentotto. Al terzo posto i messicani (!), mentre l'Italia è indietro (solo duecentosette minuti al giorno). Da allora guardo la tele per cinquecento minuti al giorno, per far salire la media e far guadagnare all'Italia almeno il terzo posto. Dopo questa considerazione direi che possiamo passare alla prossima letterina.

Caro MBF,
sono molti anni che pratico il costoso hobby del videogiocare, su piattaforme differenti, passando senza indugio da Amiga a PC, da Nintendo a Sony, e devo ammettere, dopo una lunga e ponderata critica, che la vostra rivista propone un mix d'anteprime ed articoli ben congegnato.
Non ti scrivo per farvi i complimenti, ma per portare avanti delle mie osservazioni che vorrei condividere con te e con gli altri lettori. Leggo la rivista ormai dai primissimi numeri ed una cosa è sempre rimasta immutata: la posta. Mi spiego meglio; le missive sono sempre scritte da videogiocatori che seguono da anni il mercato (non mancano, infatti, di sottolineare il possesso di macchine ormai obsolete, oppure di citare titoli che sono pietre miliari del patrimonio videoludico, evidentemente per motivare e garantire le loro competenze) che lamentano una sorte di sindrome da *retrogaming* e bei tempi andati. Il motivo è abbastanza semplice: un hobby di nicchia, relegato a servire un piccolo numero di utenti diviene improvvisamente un hobby di massa, con grande sconcerto degli abituali fruitori che vedono il loro (e mio) piccolo mondo particolare invaso da migliaia di altre persone che di videogiochi proprio nulla sanno dire e si limitano a guardare la grafica e gli effetti speciali. La stessa cosa che avviene per chi compra un *manga*, per collezionarlo più che per leggerlo. Ci si assicura che la costa non sia rigata, che le pagine non abbiano angoli piegati, e quindi analogamente per un gioco si ricercherà la grafica sia esaltante, tanti colori e nulla più. Il collezionista di *manga* compra carta, cara se contiamo che in genere spende 3.500 Lit per 100 pp., mentre chi i *manga* li compra per leggere il loro contenuto (è il mio caso) spende SOLO 3.500 Lit per un'opera intellettuale dal gran valore culturale. I videogiochi costano troppo. Vero; effettivamente una scatola di plastica, un manualetto di carta, ed un supporto ottico costano meno di 100.000 Lit, anche se sono infarciti di grafica e colori. I videogiochi costano troppo. Falso; 100.000 Lit per un confronto ATTIVO con le capacità artistiche e tecniche degli autori che mediamente si esaurisce in 30 ore, ma che può essere reiterato "n" volte, implica che in fin dei conti i produttori non sono dei veri e propri ladri. Ricordando poi che: "*sempre e comunque videogiocare comporta quasi sempre pagare, tanto e salato*" (citando a proposito me stesso, D'Annunziano quasi...).Dopo questa disquisizione, molto accademica e poco pratica, torniamo alla questione del contendere.
MBF, ti devo dire che ormai non ne posso più della posta che pubblichi ogni mese. Le questioni sono sempre quelle, tutte uguali, tutte insipide. Chi scrive sulla posta di questo giornale (me compreso) si perde in chiacchere sterili che interessano a pochi, pochissimi. Smettiamola una buona volta di parlare di *retrogaming* et similia, "quelli della vecchia guardia" annuiranno ai messaggi, spesso patetici, di quei giocatori sconsolati, mentre quelli della nuova generazione non capiranno nulla perché non vogliono e non possono capire. Ecco la mia prima domanda: "Smettiamola di parlare sempre delle solite baggianate, conferiamo alla posta di qeusta rivista una dimensione nuova e meno opprimente". E ne segue subito una seconda alla quale anteporrò prima un piccolo preambolo. Ogni paese ha una propria cultura, che deve essere rispettata e valorizzata. Ecco perché, almeno io ritengo, quasi tutti i lettori saranno contrari alla censura, almeno nei videogiochi. Di fatto, la censura sminuisce e deturpa il messaggio insito nella volontà dell'autore. Il censuratore, arbitrariamente, pretende di pensare per tutti noi. Ma non era di questo che volevo parlarti. Il presupposto di partenza del ragionamento era "ogni paese ha una propria cultura che deve essere rispettata e valorizzata". Rispondiamo sequenzialmente a qeste domande: "Esiste una Cultura Italiana ?" - "Sì", "E' meritevole di rispetto" - "Sì", "Al pari di tutte le altre? " - "Sì". Bene. Visto che siamo tutti d'accordo mi vorresti spiegare per quale motivo le recensioni sono piene di barbarismi ed idiotismi di ogni genere? Sono concorde sul fatto che a volte l'utilizzo di una parola straniera può essere impiegato perché l'Italiano è deficiente o poco efficace, ma francamente mi sembra incoerente scrivere in un italiano volutamente degradato e poi lamentarsi di tagli e censure. La mia seconda richiesta è "La cultura italina è grandiosa, gli italiani un poco meno, evitate, v'imploro, di degradarla con parole usate male e a sproposito. Voglio una rivista in italiano e non in simil italico."
Chiudo qui, perché altro tempo non voglio farti pedere. Se puoi dammi almeno una risposta telegrafica sul prossimo numero.
Riccardo Didimo "Incredulo" Bisello.
lup11@adt.unipd.it

Hai perfettamente ragione. Massimo rispetto alla cultura italiana. Io stesso, per esempio, prima di risponderti, stavo leggendo un libro bellissimo, Il Ricettario di Suor Germana *(sottotitolato tutto quello che occorre per avere in tavola gioia e sapere insieme). Suor Germana è stata spinta a scrivere dalla convinzione a mio avviso condivisibile che tutti dovrebbero scegliere per i nostri cari la semplice e sicura bontà di un piatto pensato e fatto con amore. Io spero per questo che facciano il videogioco del* Ricettario di Suor Germana*: pensate che bello anche solo simulare dei piatti che possano rendere più bello il momento del pranzo, più caldo l'incontro per la cena e più intenso il piacere di stare insieme. Io quando ero piccolo volevo il Dolce Forno Harbert perché l'avevo visto pubblicizzato su Topolino. Volevo fare le tortine per i miei cari e per i miei compagni dell'asilo (specie per la pamela che mi piaceva un casino). Ma invece del Dolce Forno Harbert mi hanno regalato Mister Muscolo, quello che lo tiravi e lo allungavi e lui tornava sempre uguale e pesava un casino. Mister Muscolo non mi piaceva perché non faceva le tortine e così per protesta non ci ho mai giocato. Forse è in solaio assieme al vic20. Ma forse questo non ti interessa tantissimo. Fortunatamente, la tua lettera mi ha colpito davvero e abbiamo fatto una riunione in redazione e abbiamo tutti deciso di cambiare linea editoriale. Solo marco del bianco ha protestato, ma tanto lui è stato confinato su mega quindi non fa testo. Io*

ESCLUSIVO! SU QUESTO NUMERO PARECCHIE LETTERE!

UN CARO SALUTO ALL'EMANUELE BRESCIANI (QUELLO CHE SCRIVE I FAX)

sono orgoglioso di essere un italiano vero e per tanto si dovrebbero eliminare tutte le parole non-italiane che offendono la storia del belpaese da questa rivista. Prima di tutto, cancelleremo i barbarismi e gli idiotismi che a mio avviso stanno malissimo esempio playstation (molto meglio gioco stazione o anche stazione di gioco) oppure console (che vuol semplicemente dire sistema di intrattenimento elettronico casalingo). Poi recensiremo solo videogiochi scaturiti col sudore dei programmatori italiani e ci rifiuteremo di trattare prodotti stranieri che non valorizzano adeguatamente la nostra cultura millenaria. Anche Suor Germana sarebbe d'accordo. Ah, e mi raccomando: non dimenticare il mese prossimo di chiedere al tuo edicolante una copia di Super Sistema di Intrattenimento Elettronico Casalingo cento per cento Gioco Stazione.

Caro MBF,
sono scandalizzato, lunedì 2 febbraio 1998 sono venuto in possesso della mia copia d'importazione di *Bio Hazard 2* e dopo aver visto la presentazione ero tutto esaltato e pensavo di stare per iniziare a giocare il gioco grandioso che il *demo* allegato con il *Director's Cut* mi aveva fatto pregustare (premetto che non ho comprato il *Director's Cut di Bio Hazard* per giocare al tanto decantato *demo* ma poichè mi ero lasciato scappare il primo capitolo del gioco Capcom), ma poi ho dovuto con amarezza ricredermi.
Il 5 febbraio dopo aver completato il gioco e aver visto il filmato finale mi sono sentito preso per il sedere dalla Capcom, non tanto perché lascia intravedere la quasi certà uscita di un terzo capitolo, ma per ciò che avevo giocato. Diciamolo, *Bio Hazard 2* è un mero *data disk* del primo gioco che aggiunge un po' di effetti grafici, dei bei filmati in CG ma nulla a livello di giocabilità e ongevità.
Per esempio la quantità e la varietà di nemici da affrontare non è superiore a quella del primo episodio anzi il numero di boss è ancora minore, le musiche e gli effetti sonori sono poi ripresi in modo spudorato dal primo episodio senza sostanziali cambiamenti. Lo *swapping system* non aumenta di molto la longevità del gioco, poichè l'avventura dei due personaggi coincide per un buon 80%, inoltre gli enigmi potrebbe risolverli anche uno stupido: forse alla Capcom ci hanno presi per stupidi? Quindi io darei a *Bio Hazard 2* un buon 80% e non un 92% come ha fatto Morpheus nella sua recensione; inoltre non concordo con la parte finale del suo commento dove definisce *"Bio Hazard 2 il titolo che vi ricorderà cosa vuol dire avere paura del buio"*, per me il capolavoro resta ancora il primo episodio della serie. Probabilmente Morpheus si è fatto contagiare dall'attesa di questo gioco che personalmente mi ha deluso dopo tutto quello che la casa di Osaka ci aveva promesso e fatto intravedere nel *demo*; dove è finito il *QSound* che doveva essere presente nella versione finale? Ma dopo tutto la Capcom è da anni che ci propina meri aggiornamenti di *Street Fighter 2* (vedi Super NES), che però molti di noi comprano (me compreso) perché in fondo sono giochi ben fatti e che ci assucurano una discreta qualità. Alla fine abbiamo tutti paura di comprare qualcosa che non conosciamo o che appartenga a una *software house* sconosciuta e preferiamo orientarci verso chi ci dà una certa tranquillità e sicurezza pur di non sbagliare l'acquisto e ritrovarci ad avere speso soldi per qualcosa che poi potrebbe non piacerci. Forse siamo tutti Capcom, Square, Namco-dipendenti e molti di noi videogiocatori seri non si lascierebbero mai sfuggire un videogioco della nostra *software house* del cuore; comunque, sia voi recensori che noi giocatori dobbiamo giudicare obbiettivamente i giochi per quello che sono, indipendemente dal produttore o dall'attesa che circonda il prodotto.
Saluti da
Torraco Luca
Terraco@aladata.it

Risponde Marcello "Morpheus" Cangialosi.
*"L'attesa che circonda il prodotto videoludico ha su di me un effetto opposto a quello che pensi. Maggiore è la pressione pubblicitaria, maggiore è la mia intransigenza. Piuttosto che contagiarmi, l'*hype *m'imprigiona in una sorta di bolla insonorizzata. Non bado alle* preview *successive alla prima, salto le foto ritoccate ad arte, le interviste pilotate e tutte le notizie che rinunciano al loro ruolo pubblicitario-informativo per trasformarsi in strumenti di marketing selvaggio.* Tomb Raider *non m'è mai piaciuto e tutte quelle tette che vedo in giro finiscono solo per solleticare la mia omosessualità latente. Detesto venire associato alla figura del videogiocatore bavoso dedito all'autoerotismo come passatempo accessorio al videogame (c'è gente che grida al mondo dei ng nuove soluzioni per portare l'inquadratura sulle zinne di Lara). Rischio di divagare (anzi lo sto facendo). Torno al punto della missiva.*
Novantadue di longevità a Resident Evil 2. *Sono d'accordo, è troppo. Ottanta sarebbe stato ideale nell'interpretazione "matematicale" del termine, ma l'equazione gioco lungo uguale gioco longevo è, secondo me, fuorviante. Numerosi fattori incidono sulla longevità di un prodotto, non ultimo l'abilità del videogiocatore (che in* RE2, *convengo, non viene propriamente messa a dura prova), e già da questo punto di vista non avrei tutti i torti a trincerarmi dietro la giustificazione "non tutti sono bravi come te caro Luca". Deprimente, lo so. Infatti la scarto perché non è questa. Il senso quantitativo della longevità non dev'essere disgiunto da quello qualitativo, e, com'è noto, nella determinazione qualitativa di qualcosa la soggettività del giudizio scatena guerre d'opinioni. Ti illustro la mia. Il primo* Resident Evil *era più "lungo" perché l'azione era diluita da infiniti tempi morti. Ricordo più i minuti spesi a viaggiare fra un baule e l'altro che quelli dedicati all'ammazzare zombi. La penuria di* ink ribbon *costringeva a ripetere lunghe porzioni di gioco in caso di morte.* RE2 *ha accorciato le distanze fra i momenti attivi dell'esperienza ludica. Bauli e* save point *abbondano proprio per questo. I tempi di caricamento ridotti hanno fatto il resto. Concordo pienamente sulla semplicità degli enigmi, aspetto che non ho esitato a sottolineare nel testo (adorato "testo della rece" sacrificato sull'altare del giudizio numerico). Non condivido invece, l'asserzione "*Bio Hazard 2 *è un mero data disk del primo gioco". Se fossero tutti così i* data disk *spacciati per giochi nuovi sarei un videogiocatore felice. Capcom (la cui politica del* remake *non ho mancato di condannare più volte) mi ha decisamente sorpreso. Trovo l'idea delle trame intrecciate splendida nonché unica nel panorama degli* adventure *per PlayStation e non. In parte ricorda molto il secondo episodio della trilogia di* Ritorno al Futuro.
E per finire permettimi di esporre due punti a tuo sfavore:
1. Ti chiedo: parli di Bio Hazard 2 *solo per dimostrare che conosci il titolo jappo di* Resident Evil 2*? Hai comprato la versione in inglese, vero? Spero di sì. In caso contrario dubito che tu possa esprimerti sull'efficacia dello* ZAP *(o* swapping*)* system *non avendo capito nulla della storia. Oppure conosci il giapponese e quindi mi sbaglio.*
2. Condanni i "meri aggiornamenti" di Street Fighter 2*, ma li compri e sei felice ("*sono giochi ben fatti che ci assicurano una discreta qualità*"). Poi ti lamenti di* RE2*, probabilmente l'unico* sequel *by Capcom degno di questo nome. Si sfiora il paradosso."*
AGGIUNTA INUTILE DI MBF: *sono praticamente d'accordo con Marcello, che secondo me sa quello che dice. Forse dovrei dire ancora qualcosa ma adesso c'è una mezza di pubblicità e poi va a finire che mi tagliano. Comunque PlayStation ha un design vincente.*

Gentile MBF,
Da quando compro SPC nella posta vedo solo *flame & flare* su questo videogioco, su quella console ecc. Non so da quanti anni continua questa polemica, e coloro che dovrebbero esserne ormai stanchi (dopo i vari Zapp!, TGM, 8, 16-bit ecc.) sono coloro che istigano le discussioni. Non che ciò succeda solo a proposito dei *videogame* o sulla vostra rivista, per carità! Per rendersene conto basta leggiucchiare qualcosa dai *newsgroup* della rete... Salvo casi particolari, le critiche la fanno da padrona. E' evidente che senza critiche un *newsgroup* o un dibattito perde la sua ragion d'essere, ma qui si configura un linciaggio generalizzato nei confronti di un qualcosa e dei suoi sostenitori. Ultimamente sembra che molti strali si siano abbattuti su *FFVII*; non sono qui né per criticarlo, né per tesserne le lodi, voglio solo comunicarvi le mie opinioni. Pur partendo da un Vic-20 da bambino paffutello, e pur avendolo sostituito a più riprese con nuove macchine (che conservo tutte funzionanti, tranne il Vic che in un accesso di pazzia ho smontato e manomesso...) ho sempre guardato con scetticismo gli RPG. Ho un amico che li ama (come le avventure testuali alla *Fish* o alla *Corruption*) e che ha finito *The Legend of Black Silver* (mi pare) non trop-

po tempo fa. Ho poi conosciuto un'altra persona, il cui fratello, più piccolino, che è un estimatore degli RPG, e che gioca a quelli di importazione, ancora in giapponese. Più volte l'ho osservato e mi sono chiesto che cosa lo spingesse a impazzire per riconoscere una scritta da un'altra, finché la scorsa estate mi sono deciso e gli ho chiesto di prestarmi ***Suikoden***, che quanto meno era in inglese! Non vi dico lo stupore (complice certo la tecnologia offerta dalla PSX e la bravura della Konami). Arrivo alle 7:30 di sera, infilo il CD e lo estraggo alle 3 circa del mattino (meno male che ero solo in casa!). E' stata la mia folgorazione! Non appena è uscito ***FFVII*** (che essendo giudicato la *summa* degli RPG doveva essere mio) negli USA, con altri tre ragazzi abbiamo deciso di dividerci le spese postali e di ordinarlo alla Tronix con CreditCard. Ma non avevamo fatto i conti con la dogana... Fatto sta che alla fine è costato ben più della versione PAL. Ma pazienza. Alla fine ho avuto ***FFVII*** e l'ho finito solo di recente, senza ancora distruggere le *weapons* o facendo tutto il possibile e l'immaginabile, madovrò pur studiare e fare il necessario per sopravvivere, no? In conclusione, tutto ciò che posso dire su ***FFVII*** (e di riflesso su ***Suikoden***, dalla colonna sonora semplicemente sbalorditiva) è che mi ha fatto scoprire quanto possano essere belli gli RPG.Questo è quanto.

Raimondo Giammanco
R.GIAMMANCO@mbox.datastudio.it

Grazie Raimondo. Adesso ci sentiamo tutti meglio.

Ciao Matteo, \8^)
mi chiamo Luca Ognibene, ma puoi chiamarmi OgniX.
Come potrai notare dalla *signature* sotto sono un *Amiga user* convinto, :) , non ho (ancora, almeno) la PlayStation, e talvolta leggo "a sbafo" **Super Console 100% PlayStation** grazie ad un mio amico al quale, a suo tempo, consigliai di acquistare la suddetta macchina da gioco. Non sono un videogiocatore incallito (se lo fossi esclusivamente non avrei ancora l'Amiga), né lo sono mai stato: diciamo che utilizzavo una certa parte del mio tempo libero, e non, a giocare con il computer dell'epoca (VIC-20, C-64, Amiga), ma senza strafare. Al momento gioco pochissimo, sia perché non ho tempo per farlo, sia perché su Amiga non si vedono dei bei giochi nuovi da vario tempo ormai (tranne qualche sprazzo - vedi ***Myst***, che non ho). In ogni caso dopo questa doverosa presentazione, voglio passare al primo motivo che mi ha spinto a scriverti: il personaggio che redige la rubrica **Retrogaming**, Simone "Didimo" Bregni, ha fatto un errore clamoroso, che mi ha fatto sobbalzare sulla sedia! Se di vecchie console per videogiochi e sulla loro storia mi sembra più che preparato, sui "dettagli" del mondo prettamente computeristico direi di no: come ha potuto scrivere che il PET è stato realizzato dalla Apple (forse si è confuso con il Lisa, il papà/mamma del Mac)? Errore grossolano! La serie di computer PET è stata realizzata dalla Commodore alla fine degli anni '70, 1979 credo, ed è stato il primo computer che, sebbene il prezzo ancora alto per la massa della popolazione, riuscì ad attecchire almeno negli uffici delle aziende, le quali potevano finalmente permettersi il lusso di avere un computer per gestire la propria contabilità/ecc. Inoltre non sono da dimenticare gli smanettoni dell'epoca, anche se per acquistare un PET erano necessari almeno due stipendi medi, se non sbaglio. Di ciò ne sono più che sicuro anche perchè ne ho uno, un modello del 1981, l'MMF 9000 (monitor trapezioidale mitico! ;) La chicca da intenditori è il primo modello che aveva un registratore incorporato, oltre al monitor, con una tastiera simile a quella che era in uso su alcuni vecchi registratori di cassa, o su alcune attuali console di macchine a controllo numerico e similiari (tasti in plastica trasparente con fogliettino colorato e scritto all'interno). Secondo motivo per la seguente: info sulla PSX universale.Visto che la maggior parte dei negozianti è ignorante volevo avere delle informazioni certe sulle caratteristiche della PlayStation universale, cioè quella che permette di far girare i giochi PAL e NTSC. La PlayStation universale è una console particolare che, già di fabbrica, permette tale funzione o è una console "normale" modificata (*chip* sostitutivo/aggiuntivo, cambio quarzi, ecc.), oppure ci sono entrambe le possibilità? La PSX universale, quando legge un gioco NTSC, cambia standard video, cioè esce in composito NTSC con frequenza verticale a 60Hz, oppure esce sempre in PAL (quindi con la banda nera in fondo, tipo vecchi giochi Amiga)? Se esce solo in PAL, c'è un modo per *switchare* la sua frequenza dai 50Hz ai 60Hz? Altri consigli su un buon acquisto della suddetta console saranno benvenuti (anche un prezzo medio). Ahhh... ovviamente ti faccio i complimenti per la rivista che mi pare davvero ben fatta e piacevole da leggere, a differenza di molti cessi presenti in edicola, che creano un casino mostruoso al lettore (non solo per console). Grazie in anticipo.

Luca Ognibene
OgniX \8^)
luca_ognibene@ud.nettuno.it
PS: Non vistare la mia *home page* perché è veramente *outdatata*; appena potrò vedrò di porvi rimedio.

***RISPONDE SIMONE "DIDIMO" BREGNI** (già, proprio lui in persona!!! Ndt)*
"Ciao ragazzi, ciao Luca (OgniX), sono stato chiamato in causa, quindi eccomi. In realtà sono contento di poter tornare sulle pagine della posta: niente vincoli di spazio, niente vincoli di argomento, posso dire quello che mi frulla per la testa, basta che sia interessante a sufficienza. E' una fantastica sera di primavera, c'è un clima da giugno, tutto grazie a El Niño, che in altri posti sta combinando casini mica male e qui nel nord-est d'America invece ci ha regalato cinque giorni di caldo e sole. Avete mai visto un campus americano? Oggi dopo le lezioni tutti fuori a prendere il sole, giocare a frisbee, baseball e football sui pratini perfettamente rasati, ad andare in skateboard o rollerblades *per vialetti perfettamente allineati, tra aiuole immacolate. Ancora adesso, è quasi mezzanotte, sono tutti fuori a parlare, suonare la chitarra, bere birra (a ettolitri), ecc. Che piffero c'entra coi giochini? Niente, ma quando ero in Italia e avevo l'età dei lettori medi di* SPC, *sognavo l'America. Sognavo di essere qui e di fare esattamente quello che sto facendo ora. E avrei voluto che qualcuno mi raccontasse com'era davvero, per aiutarmi a*

CIAO MAMMA HAI VISTO CHE SCRIVO SUL GIORNALINO?

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA
PLAYSTATION UNIVERSALE L.349.000

ALUNDRA	TEL
APOCALIPSE	TEL
BIO HAZARD II	TEL.
BLOODY ROAR	TEL
BUSHIDO BLADE II	TEL
BOMBERMAN WORLD	L.139.000
BOMBERMAN WARS	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHORO Q 3	TEL
DEAD OR ALIVE	TEL
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.129.000
EINHANDER	TEL
ENIGMA	TEL
EVANGELION	TEL
GRAN RACING	TEL
G DARIUS	TEL
GRAN TURISMO	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER II	TEL
HOKUTO NO KEN	L.139.000
JAPAN PRO WRESTLING 3	TEL
XENOGEAR	TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL
MACROSS	L.129.000
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
OVER BLOOD 2	TEL
PARASSITE EVE	TEL
POCKET FOGHTER	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
ROBOT WAR SHOOTING	TEL
ROCKMAN DASH	L.109.000
SLAYER ROYAL	TEL
SUIYODEN II	TEL
TEKKEN 3	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TIME CRISIS	TEL
TWIN BEE RPG	TEL
ZERO PILOT	TEL
WORLD STADIUM 2	TEL
YAKATA HORROR RPG	TEL

GIOCHI JAP/USA

ARMORED CORE	L.119.000
BATMAN & ROBIN	TEL.
BREATH OF FIRE 3	TEL.
DEATHTRIP DUNGEON	TEL
DIABLO	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	EL
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY	TEL
KING OF FIGHTERS 97	TEL
METAL SLUG	EL
POINT BLANK	TEL
ROAD RUSH 3D	TEL
SAGA FRONTIER USA	TEL
STREET FIGHTER COLLECTION	TEL
TACTICS OGRE	TEL
TENCHU	TEL
TIME BOKAN II	TEL
THEME HOSPITAL	TEL
WORLD CUP 98	TEL

ACCESSORI

CAVO RGB SCART	L.25.000
JOYPAD	L.29.900
MEMORY CARD 15B	L.29.900
MEMORY CARD 120 SLOT	L.59.000
CAVO LINK	L.29.000
PAD ANALOGICO	L.69.000
PAD DUAL SCHOCK	TEL

ATTENZIONE!!!!
SPEDISCICI UN GIOCO PER PSX+LIT.18.000 E POTRAI RICEVRE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.80.000

ERAVAMO QUATTRO AMICI AL BAR...

MATTEO BITTANTI
MBITTAN@TIN.IT

SIMONE BREGNI
DIDIMO@AOL.COM

MARCELLO CANGIALOSI
MORFEUS@TIN.IT

FABIO MASSA
BIOMASSA@BBS.INFOSQUARE.IT

sognare. Et voilà, *eccomi qua, in America ora ci sono, e ci provo un sacco di gusto a raccontarvi com'è. Non solo parlare di giochini, ma di vita. Di cosa significa un'altra cultura diversa dalla nostra, diversi valori, diverse abitudini. Non mangiare pasta/fettina/insalata tutti i giorni, non accendere gli interruttori della luce con un movimento dall'alto verso il basso, non aprire i rubinetti dell'acqua in senso orario, e non dare per scontato che lo si faccia in ogni parte del mondo. La stessa cosa voglio fare con la rubrica di* retrogaming. *Voglio raccontarvi cosa voleva dire essere un teenager quando è uscito* Pong, *quando abbiamo visto il primo* Space Invaders, *quando è stato lanciato Intellivision. Delle specifiche tecniche magari non ve ne frega un tubo, forse invece ne volete sapere molto più di quanto francamente non interessi a me. Allora benissimo, può darsi che i miei articoli avranno il merito di spingervi a cercare e informarvi per conto vostro, suscitare un interesse specifico che diventi vostro, parte della vostra personalità. E invece magari sono riuscito, o se non l'ho fatto spero di riuscirci, a comunicarvi un'atmosfera, cosa voleva dire esserci 10/15 anni prima di quanto possiate ricordare. Ho senza ombra di dubbio toppato, il PET è della Commodore. Avrei fatto pubblica ammenda e cosparso il capo di cenere in uno dei prossimi articoli, arrivato all'era del* crash *e all'avvento dei microcomputer. Anzi, già che ci siamo, quando ho parlato di recente su* AMW *dei cartoni di* Final Fantasy, *ho detto che sono basati su* Final Fantasy V. *Vero, ma poi non corrisponde a* FFIII *USA, come invece ho scritto.* FFV *non è mai arrivato in USA,* FFIV *jap è diventato* FFII *in USA e* FFVI *è diventato* FFIII. *Ma spero siate d'accordo che tutta la questione della differenza di numerazione dei capitoli di* FF *tra Giappone e USA è francamente un bel casino, io c'ho già il mal di testa. L'altro sogno che avevo da un sacco di tempo, come molti di voi, era di poter un giorno scrivere per una rivista di videogiochi. Mi immaginavo che sarebbe stato divertentissimo, esaltante, stimolante. Come per tutti i sogni (America compresa, credetemi), la realtà è un pizzico diversa. Non che mi lamenti, ma 1) non divento certo ricco, vi giuro. 2) Scrivere di giochini è meglio che scrivere un tema su Manzoni. Verissimo, ma sempre di lavoro trattasi. E fare le cose per lavoro è sempre una palla. 3) La realtà è fatta di scadenze. Di computer che si bloccano anche se devi spedire il pezzo entro due ore. Di foto che non si sviluppano o di* scanner *che non digitalizzano. Di vita che si mette in mezzo, e di cose, belle o brutte (esame/dentista/incidente/visita di un amico) che capitano e che rallentano. Oppure solo di tempo che viene a mancare quando si tratta di rileggere il pezzo prima di spedirlo, assicurandosi che tutto fili liscio. In questo caso specifico, non me ne ero manco accorto, e un lettore (ehilà Brizio) me l'ha fatto subito notare, informandomi anche che, apparentemente, era successo un mezzo casino sui canali italiani di* chat *dedicate ai giochini, ove ero stato tacciato di incompetenza.* Uoah *figlioli, relax. Ho toppato. Capita,* errare humanum *etc. etc. E lo sapevo che il PET era Commodore, il Lisa Apple e tutto il resto, eppure è successo lo stesso. Se posso azzardare una scusa, mi puzza di lapsus freudiano. Ok, lo confesso, ODIO i computer in quanto macchine da gioco. Non sapete (o se lo sapete l'avete vissuta anche voi) che sofferenza è stata il crollo del mercato delle console dell'84. Avevo vissuto l'avvento dell'era del divertimento elettronico con l'entusiasmo della percezione di una nuova era. Guardato con ammirazione ogni passo dell'evoluzione tecnica. Quando tra l'84 e l'87 non fu più possibile comprare nessun tipo di console, perché in pratica non esistevano più, mi sono esaltato come tutti per la rivoluzione degli* home computer*; non vedevo l'ora di imparare il Basic e di poter programmare, ecc. ecc. Ma poi in pratica col Basic ci ho fatto pochino, e ho passato invece giornate (inutili) a caricare stupidi programmi da gioco (inutili) da altrettanto stupide audiocassette (inutili), che poi risultavano (inutilmente) ingiocabili, frustranti, insignificanti. Settecentomila lirette di allora per un Commodore 64, e mi trovavo a rimpiangere amaramente di aver dato via persino il Videopac. Da quando le console sono rinate col Nintendo a 8-bit nel 1987 (da noi, in altre parti del mondo ben prima, come vi narrerò), ho distinto nettamente: computer ESCLUSIVAMENTE per lavorare, console per giocare. Ogni tanto cerco di ricredermi, poi torno a giocare un bel gioco qualsiasi su Nintendo a 8-bit e ripeto invece il mio fioretto di devozione alle console. E' un errore grave? Beh, in quanto scrivo su una rivista a tiratura nazionale, si suppone che conosca a fondo quello di cui scrivo. Oddio, non so se avete dato un'occhiata alla storia dei videogiochi pubblicata su* Electronic Gaming Monthly *di recente, o a certi libri sull'argomento. Dicendola alla partenopea, hanno buttato una vongola dietro l'altra (il Microvision è del 1982,* Space Invaders *primo videogioco dotato di Hi-Score... ecc. Sì, come no? Ritenta, sarai più fortunato...). Come ha detto giustamente Luca, il PET costava un pacco di soldi, era limitatissimo, ce l'avevano in pochissimi. Bravo Luca, e chi come lui, non ha preso per oro colato tutto quello che viene scritto sui giornali (vale lo stesso discorso per quanto viene detto in TV...), segno di intelligenza critica, acribia... e ci ha informati tutti sul PET della Commodore. Non mi vergogno a dire che non ne ho mai visto uno. Sì, anzi, uno l'ho visto, ma ho dovuto proprio accedere ai meandri reconditi della mia memoria. Ma usato mai. Così come non mi vergogno per nulla a dire che sono assistente universitario di Lingua e Letteratura Italiana in un'ottima università privata della Nuova Inghilterra, sono dottorando in medievalistica... Ma credete che conosca ogni singolo autore e ogni singola opera della nostra letteratura medievale? Scordatevelo. Aspiro a farlo? Questo è un altro discorso. Il nostro MBFilosofo potrebbe aiutarci a disquisire sull'umana fallibilità, ma anche su come l'uomo aspiri costantemente alla perfezione. Che poi effettivamente la raggiunga, è tutto un'altro paio di maniche. Quella che cerco di fissare in* Retrogaming *è una storia non ancora scritta. O poco e neanche tanto accuratamente. I libri di storia "seria" sono zeppi di vongolate, eppure, e per di più, si basano su secoli di tradizione, di altri libri scritti prima sul medesimo argomento. Non mi costa riconoscere un errore, anzi due, fa parte del gioco, pago pegno. Fa anche parte della mia filosofia di vita. Ma che la letteratura, oppure i giochini, costituiscano l'unico centro dei miei interessi...* Sorry, *ho una vita da vivere. Greg, un mio studente, mi ha raccontato stasera (di fronte a biscotti alla Nutella e panini al prosciutto crudo e mozzarella, leccornie inaudite per i nostri amici yankee) di suo fratello che è andato a una* convention *di* Star Trek, *una di quelle robe dove fan sfegatati travestiti da Klingon e Romulani si radunano; questa prevedeva la partecipazione di nientepopodimeno che William Shatner, sì, proprio Capitano Kirk, in persona. Il fratello di Greg non è neanche un fan della serie, ci si è trovato per caso in pratica. E io pensavo invece "mimma, che fondo", perché a me* Star Trek *piace dagli anni '60. Beh, ha raccontato che verso la fine, dopo la conferenza di Capitano Kirk, c'è stato il solito spazio per le domande. Shatner aveva parlato di cosa ha significato per lui essere in* Star Trek, *rivoluzionare la fantascienza e la TV, l'impatto di trovarsi a diventare un'icona culturale americana. E un tipo aria-aciduccia-stereotipo-del-nerd si è alzato con un block notes in mano e ha cominciato a leggere: "*Signor Shatner, nella puntata numero 58, terza serie, ho notato una lampante incongruenza nella sua reazione nei confronti di Mirimani, come me la spiega?*". Beh, capitano Kirk ha più o meno preso il microfono, impassibile, e poi di botto ha urlato: "*Ma non avete un tubo di meglio da fare? Get a life!*", che si traduce male, ma suona come: "*Createvi una vita, che non ne avete una*". *Insomma, relativizzare un po', ironizzare molto, non solo non fa male, è sanissimo. Detto da uno nato nel '63 e che a 17 anni tagliava il mondo con l'accetta, vedeva solo nero e bianco e ignorava del tutto le sfumature di grigio. Ma che ancora adesso si porta dentro quella sciocca, squallida prof. di liceo che di punto in bianco, da un momento all'altro, ha cambiato totalmente opinione su di lui (da bravo allievo da 8 a fannullone da 5-al-6), solo perché aveva commesso UNA stupida imperfezione (ma che lei aveva trovato clamorosa) in UNA stupida interrogazione. Io ho giurato che non avrei mai commesso lo stesso errore. Tanto poi faccio sempre in tempo a commetterne tanti altri... :). Ma cerco anche di evolvere.*

Con affetto,
Simone

PS. Sapete una cosa? Mi manca l'Italia. Ma ci tornerò presto per le vacanze estive!"

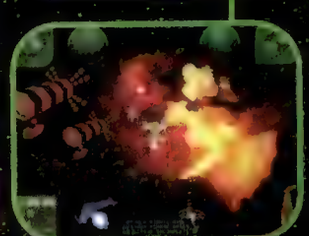
AGGIUNTA INEVITABILE DI MBF:
Non esiste alcuna PlayStation universale. È frutto della tua immaginazione. Circolare, circolare, non c'è nulla da vedere... Ok, ora possiamo parlare, ma a bassa voce...

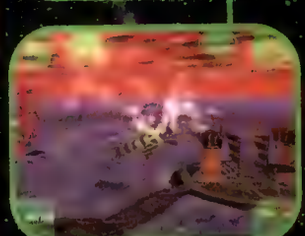
La PlayStation universale o Blue PlayStation è un modello speciale in grado di leggere software PAL e NTSC (non possiede alcuna territorial lock-out*). Blue PlayStation non è in commercio e non può essere acquistata dai privati (a differenza del* Net Yaroze*), ma viene fornita solo alla stampa (che teoricamente saremmo noi) e agli sviluppatori. Un altro discorso andrebbe fatto per le PlayStation chippate, ma lo spazio a nostra disposizione è finito...*

GROLIER INTERACTIVE Presenta XENOCRACY™ una Veritas Production sviluppato da Simis & Hercoup.

XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR





NON PENSO ALLA MORTE,
MA ACCETTO IL FATTO CHE SIA PARTE DEL GIOCO.

Cidiverte
ITALIA

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

C.D. VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA)
Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

PlayStation
PAL

SIMIS

GROLIER INTERACTIVE

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbittan@tin.it

Buongiorno, scusatemi per la profonda ignoranza ma vorrei sapere se tra un gioco e la sua versione *Platinum* esistono differenze (oltre al prezzo chiaramente).
Grazie in anticipo e complimenti per la riuscitissima rivista
Massimo Paroni
paroni@bofrost.it

Nessuna differenza. A proposito...

Caro MBF,
Quest'annata videoludica pare esere caratterizzata dall'uscita di numerosi capolavori, che presumibilmente finiscono di spremere quanto rimasto nei chip della Play. Ma non è questa la sola particolarità di questo '98: anche le uscite *Platinum* si sono intensificate. Da parte vostra sarebbe bello e utile dedicare qualche riga alla questione, magari con brevissime recensioni che ci informino di come il trascorrere del tempo si faccia sentire per un determinato titolo. La stessa lista dei titoli usciti, e in uscita, non è chiarissima e voi potreste contribuire a fare luce. Io nel mio piccolo ci provo, con una paginella dedicata proprio ai giochi *budget* e al rutilante mondo dei giochi usati.
L'indirizzo è **www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/1963/.**
Non è un codice fiscale, è proprio la mia *home page*.
Naturalmente, se ti venisse voglia di far comparire il breve indirizzo nella rubrica postale, contribuendo a darmi fama imperitura, e con essa la ricchezza, mi commuoverei fino alle lacrime. Ciao!
daniele.leli@meloria3.iol.it
PS: Non è la cinquantesima brutta copia di una rivista cartacea, è proprio una guida rapida per chi desidera spendere meno per la sua console, senza contribuire all'obesità di qualche piratone. Solo brevi descrizioni, indicazione dei prezzi migliori per il nuovo e della cifra onesta per l'usato.

***Grazie per il messaggio. Negli ultimi mesi la biblioteca di titoli* Platinum *si è arricchita enormemente e per tanto non mancheremo di aggiornarvi circa le ultime uscite. Anzi, ne approfitto fin d'ora per segnalare che il sei agosto prossimo verrà pubblicata la versione budget di* Soul Blade.**

Ciao MBF,
Sono un patito dei giochi di calcio manageriale. Ho avuto la possibilità di collaudare *PC Calcio 6.0* e ne sono rimasto affascinato.Potresti dirmi se in commercio (ed in versione italiana, ovviamente) sono presenti giochi per PlayStation dello stesso livello realistico, dal punto di vista manageriale, di *PC Calcio 6.0*? In caso negativo, è in previsione nel prossimo futuro l'uscita di qualche titolo del genere?
Ciao,
The Hunter
acucch@tin.it

PC Calcio 6.0 *non è disponibile per la console Sony nemmeno sotto un titolo differente, che so,* **PlayStation Calcio 6.0.** *In compenso sono in arrivo simulazioni manageriali come* **Premier Manager '98** *(Gremlin) e* **PF Soccer Manager** *(Psygnosis)...*

Ciao Matteo,
sono Andrea, è da poco che vi seguo e la vostra rivista mi piace un pacco.
Per questo motivo volevo porvi alcune domande:
1.Vorrei avere più informazioni riguardo il film su *Resident Evil* e quando uscirà in Italia
2.Quando uscirà *Resident Evil 2* in formato PAL?
3.Ci sarà la possibilità di gestire altri personaggi oltre a quelli di base?
4.Quando uscirà *Parasite Eve* PAL in Italia?
5.Come sarà *Final Fantasy VIII*?
6.Quanto verrà a costare il *Dual Shock*?
Complimenti ancora per la rivista, andate avanti così che siete troppo forti !!!
Andrea Zalunardo@netsys.it
Milano

1. L'ultima che ho sentito riguarda un potenziale coinvolgimento di George A. Romero nella produzione del film. Il regista lo ha rivelato alla testata* Phantasmagoria. *In questo caso, Romero rimpiazzerebbe George Sluzier, l'autore di* The Vanishing *(*Scomparsa*). Ricordo che i diritti di* Resident Evil: The Movie *sono in mago all'oscura casa di produzione tedesca Costantin Films. La sceneggiatura di Alan McElroy è praticamente finita.
2. Ventinove aprile.
3. Nope.
4. Nei primi mesi del '99.
5. Credo che sia un po' prematuro sbilanciarsi.
6. Poco meno di 100.000 lire.

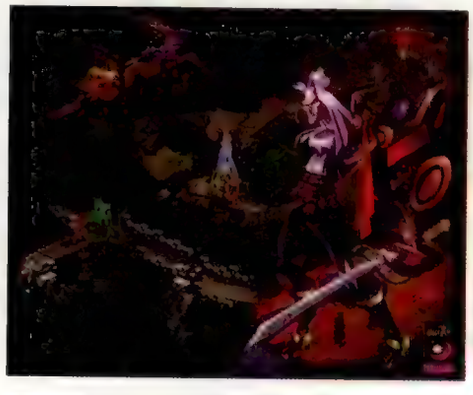
Ciao Matteo,
Ho appena finito di leggere la recensione di *Tenchu* su SPC e ti invio questo messaggio per sapere quando Sony pubblicherà la versione PAL del gioco. Infatti posseggo una PlayStation italiana e non intendo modificarla, almeno per il momento. Ti ringrazio e colgo l'occasione per fare i complimenti all'intera redazione,
Luciano
Trezzano sul Naviglio (MI)
PS: Che fine ha fatto *Elric*, la'vventura isometrica di Psygnosis?

Ok, vuoi sapere prima la brutta o la buona notizia? Cominciamo da quella cattiva: Sony non distribuirà* Tenchu *in Europa. E quella buona? Beh, ci penserà Activision! E non è finita perché la casa di* Pitfall *prevede di modificarne alcuni elementi per renderla più appetibile all'utenza europea. Saranno inserite nuove opzioni, un sistema di inqudrature più versatile nonché nuove armi. Resta sintonizzato su queste pagine per ulteriori informazioni. Ah,* Elric *è stato cancellato...

Cara redazione di SPC,
sono il più accanito dei vostri lettori, volevo farvi alcune domande che mi stanno particolarmente a cuore:
1. Sapete qualcosa riguardo alla PlayStation 2?
2. Potreste gentilmente riferirmi il voto che avete dato a *Tekken 2*?
3. Ci sarà un *Final Fantasy VIII*? Quando uscirà la conversione per PC?
4. Ci sono notizie di qualche gioco manageriale di F1?
5. Quando uscirà nelle sale cinematografiche *Tomb Raider*? E *FFVII*?
6. Ci sarà un seguito di *F1'97*?
7. Quando uscirà in versione PAL *Dead Or Alive*?
8. Non è che per caso avete in mente di allegare un CD alla rivista?
Vi ringrazio per aver pubblicato la mia lettera.
Paolo Di Stefano
pattyvale@usa.net

1. Niente di certo, a parte che LSI Logic - l'attuale produttore di chip PlayStation - ha recentemente annunciato una nuova tecnologia denominata G12 (niente a che vedere con i G3 Apple) che potrebbe essere incorporata all'interno della nuova macchina da gioco Sony. Il chip della nuova generazione è costituito da oltre 223 milioni di transistor e sarà disponibile a partire dal '99. Right on time...
2. Novantaquattro percento.
3. Tutti i dettagli relativi a* FFVIII *saranno illustrati nella conferenza stampa che Squaresoft terrà in un importante hotel di Tokyo il prossimo 15 di maggio. Non perdere il prossimo numero di* SPC *se vuoi saperne di più. La versione PC di* FFVII *è attesa per giugno e sarà identica a quella PlayStation in termini di scenario e presentazione, anche se risoluzione ed animazioni sono nettamente più sofisticate.
4. Purtroppo no.
5.* Tomb Raider II *(Paramount Pictures) uscirà nelle sale americane per l'estate del '99, mentre* FFVII *sarà pronto solo nel 2000.
6.Ovviamente. È già stato annunciato.
7. Dieci luglio in* bundle *con il* Dual Shock *al prezzo di 116.000 lire più iva.
8. Personalmente allegherei il nuovo dei Massive Attack.

ANNUNCIATO DA PSYGNOSIS UN ANNO FA, ELRIC È STATO DEFINITIVAMENTE CANCELLATO... (VEDI LETTERA DI LUCIANO)



Ciao MBF,
Posseggo una PlayStation americana da circa due anni e sono totalmente soddisfatto del mio acquisto. Ti scrivo per farti alcune domande:
1. Visto che i personaggi femminili stanno diventando sempre più popolari nei videogiochi, secondo te vedremo mai un picchiaduro basato solo su lottatrici donne?
2. Che fine ha fatto la versione europea di *Alundra*?
3. Quando usciranno *Armored Core* e *Wild Arms* PAL?
4. Quali sono le principali differenze tra la versione giapponese e quella americana di *Gran Turismo*?
5. Quando uscirà *Metal Gear Solid*?
Alberto Grandini
Padova

1. Beh, **Sailor Moon** *era interpretato solo da ragazzine virtuali e TGL sta lavorando ad* **Advanced V.G. 2**, *un picchiaduro bidimensionale che include un cast di personaggi femminili (undici, per essere precisi).*
2. È semplicemente stata posticipata da aprile al cinque giugno.
3. Diciannove giugno e ventiquattro luglio rispettivamente. Salvo ritardi, ovviamente...
4. Mentre scrivo, la versione americana di GT *non è ancora uscita. Stando tuttavia ad alcune indiscrezioni, posso dirti che dovrebbe includere una serie di novità, tra cui un soundtrack interamente inedito caratterizzato da brani di Manic Street Preachers (*"Everything Must Go" *remixato dai Chemical Brothers), Garbage (*"As Heaven Is Wide"*), Cubanate (*"Oxyaceteline," "Autonomy," "Skeletal" *e* "Industry"*), Ash (*"Lose Control"*) e TMF (*"High"*). La versione giappo includeva 146 automobili, mentre quella americana ne conta 145 più 18 inedite... Maggiori informazioni sul prossimo numero.*
5. La versione giapponese è prevista per settembre. In America sarà pubblicato il 25 ottobre, mentre in Europa arriverà per la fine di novembre/inizio dicembre.

Mi sa che mi ripeterò con una mia vecchia mail già spedita ma...
Vedo che molti che scrivono alla rivista e si firmano con un *e-mail* non sanno cos'è un *newsgroup*. A questo proposito potrei dire che è come una mega-sezione di posta e *faq* di una qualsiasi rivista a tema. Quindi ogni 'scrittore' che ha un accesso ad Internet potrebbe essere un potenziale interessato. Infatti parlando con uno di questi (rispondendo attraverso la *e-mail* della rivista) mi sono accorto che utilizzava *Outlook Express* (programma in grado di leggere le news) e non sapeva neanche cosa fossero; appena mi sono spiegato sono comparsi subito i suoi messaggi sul *newsgroup* e mi ha ringraziato molto. Per concludere ti volevo chiedere se come l'altra volta potevi mettere in un angolino questa info in modo da portare la cosa alla conoscenza di tutti e magari ripostandola a intervalli regolari. Dimenticavo, in questo caso i *newsgroup* interessanti sono: **it.comp.console** (sulle console in generale) e **it.comp.console.playstation** (sulla PSX).
RedLion
redlion@athena2000.it

No problem.

Red Lotus* di DeathTrap Dungeon *(quella vera aka Kelly Brook): il girl power impazza anche nei videogiochi...

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA SOCCER 2	E	84000
ADIDAS POWER SOCCER INT. 97	E	64000
AGENT ARMSTRONG	E	78000
AIR RACE	E	79000
ALUNDRA	E	92000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	68000
BLOODY ROAR	E	89000
BROKEN SWORD 2	E	88000
BUSHIDO BLADE	E	89000
BUST A MOVE 2	E	49000
BUST A MOVE 3	E	74000
CAESAR'S PALACE	E	TEL.
CASTELVANIA	E	89000
COLONY WARS	E	92000
COMMAND 2C RED ALERT	E	92000
COOL BOARDERS 2	E	TEL.
CRASH BANDICOOT 1	E	48000
CRASH BANDICOOT 2	E	88000
CRIME KILLER	E	TEL.
CRITICAL DEPTH	E	TEL.
CROC	E	84000
DEATHRAP DUNGEON	E	TEL.
DESCENT 2	E	82000
DESTRUCTION DERBY 2	E	49000
DIABLO	E	TEL.
DIE HARD TRILOGY	E	48000
DISCWORLD 2	E	88000
DISRUPTOR	E	68000
DUKE NUKEM 3D	E	92000
EXTREME 2	E	58000
FADE TO BLACK	E	49000
FIFA 98	E	86000
FIGHTING FORCE	E	88000
FINAL FANTASY VII	E	89000
FORMULA ONE 97	E	TEL.
FORSAKEN	E	TEL.
G POLICE	E	88000
GRAN TURISMO	J	PREN.
HARD CORE 4X4	E	68000

COMBINAZIONI CONSOLE PLAYSTATION CON SOFTWARE E HARDWARE

PLAYSTATION UNIVERSALE

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

HERCULES	E	88000
HEXEN	E	68000
INT. SOCCER PRO	E	88888
K1 ARENA	E	84000
KURUSHI I	E	74000
JERSEY DEVIL	E	89000
JUDGE DREDD	E	92000
MADDEN NFL 98	E	86000
MARVEL SUPER HEROES	E	88000
MASTER OF TERAS KASI	E	TEL.
MAXIMUM FORCE	E	88000
MDK	E	TEL.
METAL GEAR SOLDIER	U	TEL.
MIDNIGHT RUN	E	84000
MONSTER TRUCKS	E	74000
MOTO RACER	E	84000
MOTOR TOON 2	E	78000
NAGANO	E	TEL.
NAMCO MUSEUM 4-5	E	TEL.
NASCAR 98	E	89000
NBA LIVE 97	E	68000
NBA LIVE 98	E	89000
NEED FOR SPEED 3	E	TEL.
NEWMAN HAAS	E	90000
NHL 97	E	68000
NHL 98	E	94000
NHL FACE OF 97	E	58000
NIGHTMARE CREATURES	E	92000
NUCLEAR STRIKE	E	88000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	94000
OVER BOARD	E	84000
PARAPPA THE RAPPER	E	74000
PERFECT ASSASSIN	E	88000
PGA TOUR GOLF 97	E	64000
PGA TOUR GOLF 98	E	86000
RALLY CROSS	E	68000
RAPID RACER	E	84000
RASCAL	E	90000
RE LOADED	E	58000
RESIDENT EVIL 2	J/U /E	TEL.

MESE DELLO SCONTO

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI

PREZZI PER CORRISPONDENZA TELEFONARE

RIVEN	E	TEL.
SAMURAI SHOWDOWN	E	74000
SENSIBLE SOCCER 2000	E	TEL.
SINDACATE WARS	E	88000
SPIDER	E	68000
STAR GLADIATOR	E	64000
STREET FIGHTER COLL.	E	92000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	88000
TEKKEN 2	E	49000
TEKKEN 3	J	TEL.
TENNIS ARENA	E	84000
TETRIS PLUS	E	94000
THEME HOSPITAL	E	TEL.
TIME CRISIS + PISTOLA	E	139000
TOKYO HIGHWAY	E	68000
TOMB RAIDER 1	E	TEL.
TOMB RAIDER 2	E	96000
TOTAL DRIVING	E	92000
TOSHINDEN 3	E	88000
TWISTED METAL 2	E	68000
VIRTUAL POOL	E	TEL.
V - BALL (V - VOLLEY)	E	TEL.
V - RALLY	E	84000
ZETA	E	74000
TITOLI PLATINUM		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		29000

PISTOLE PER PSX - SATURN
JUDGE DREDD SUPER
TURBO GUN - LUNAR GUN

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER PSX
ANALOG CONTROLLER L.58000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.78000 - CONTROLLER DA L.28000
ASCII GRIP - MEMORY CARD - TELEFONARE

Main Street

OFFERTE MoSTRuoSe

SONY PLAYSTATION PAL

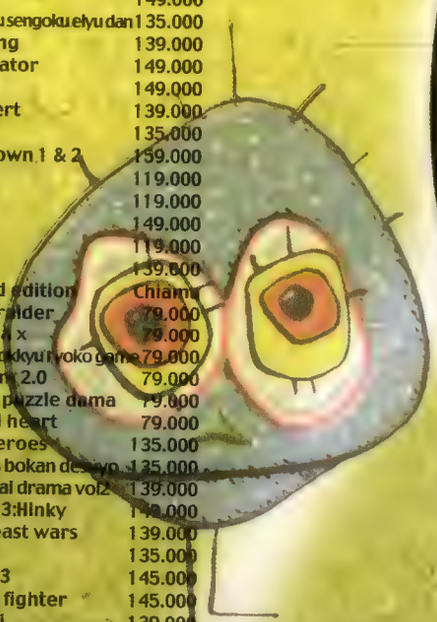
Abe's odissey	99.000
Ace combat 2	99.000
Actua golf 2	105.000
Actua ice hockey	105.000
Actua soccer 2	105.000
Actua soccer platinum	49.900
Agent armstrong	95.000
Air combat platinum	49.900
Air race	95.000
Alien trilogy platinum	50.000
All star soccer	89.000
Arc of time	95.000
Arcade greatest hits	99.000
Arcade greatest hits vol 2	99.000
Area 51	95.000
Auto destruct	99.000
Brhama force	99.000
Broken helix	99.000
Broken sword II	95.000
Bubble bubble	89.000
Bug riders	99.000
Bust a move 2 platinum	49.900
Bust a move 3d	85.000
Cesar palace	99.000
Chessmaster 3d	85.000
Chill	99.000
Clock tower	99.000
Colony wars	105.000
Cool borders 2	95.000
Courier crises	95.000
Crash bandicoot 2	95.000
Crash bandicoot platinum	49.900
Crime killer	99.000
Croc	89.000
Dark omen	Chiama
Darklight conflict	79.900
Deathtrap dungeon	105.000
Descent	49.000
Destruction derby II platinum	49.900
Destruction derby platinum	49.900
Diablo	105.000
Die hard trilogy platinum	49.900
Discworld II	95.000
Duke nuke'm	95.000
Dynasty warriors	105.000
Explosive racing	89.000
Fade to black platinum	49.900
Felony 11-79	99.000
Fifa 98	99.000
Fifth element (Il 5° elemento)	Chiama
Fighting force	99.000
Final doom	85.000
Final fantasy VII	105.000
Formula 1 97	109.000
Formula karts	95.000
Forsaken	Chiama
Gex 2	95.000
G-police	105.000
Gran theft auto	95.000
Hercules	95.000
Indy 500	99.000
Int. Track & field platinum	50.000
Iss soccer deluxe	49.900
Iss soccer pro	99.000
Judge dredd	105.000
Jurassic park lost world	89.000
K1 arena fighters	95.000
Kurushy	79.900
Loaded platinum	49.900
Madden 98	99.000
Marvel super heroes	99.000
Master of teras kasy	99.000
Match day 3	105.000
Maximum force	99.000
Mdk	95.000
Medievil	Chiama
Megaman x3	85.000
Monopoly	95.000
Mortal kombat mithologyes	99.000
Mortal kombat trilogy platinum	50.000
Moto racer	99.000
Nagano winter olympic	109.000
Nanotek warrior	79.000
Nascar 98	99.000
Nba hangtime	99.000
Nba live 97	49.900
Nba live 98	99.000
Need for speed 3	105.000
Newman haas racing	Chiama
Nhl 98	99.000
Nhl breakaway 98	99.000
Nhl open ice	99.000
Nightmare ceatures	99.000
One	95.000
Overblood	85.000
Pandemonyum 2	95.000
Pax corpus	99.000
Perfect weapon	89.000
Pga tour golf 98	99.000
Porsche challenge platinum	49.900
Power boat racing	105.000
Premier manager 98(camp.Italiano)	95.000
Pro pinball:timeshock	95.000
Rage racer	99.000
Rapid racer	89.000
Rascal	95.000
Rayman platinum	49.900
Rebel assault II	89.000
Red alert	95.000
Resident evil director's cut	79.000
Riven the sequel of myst (5 cd)	119.000
Road rash 3d	Chiama
Road rash platinum	49.900
Rosco mc queen	95.000
San francisco rush	99.000
Shadow master	95.000
Sim city 2000	85.000
Skull monkey	105.000
Snow break extreme	95.000
Soul blade	89.000
Steel reign	85.000
Street fighter ex plus	95.000
Super puzzle fighter x turbo	79.000
Syndicate wars	89.000
Tekken 2	Chiama
Tekken platinum	49.900
Test drive 4	99.000
Tetris plus	99.000
Theme hospital	105.000
Thunderhawk 2 platinum	50.000
Toca tourimcar	105.000
Tomb raider 3	105.000
Tomb raider platinum	55.000
Toshinden 3	95.000
Total drivin	95.000
True pinball platinum	50.000
V rally	89.900
Versailles	99.000
Vmx racing	89.000
Warhammer	99.000
Wcw vs the world	95.000
Wing over	105.000
Wipe out 2097 platinum	49.900
World league baseball	99.000
Worms platinum	50.000
X-men children of the atom	99.000
Youngblood	105.000
Z	79.000

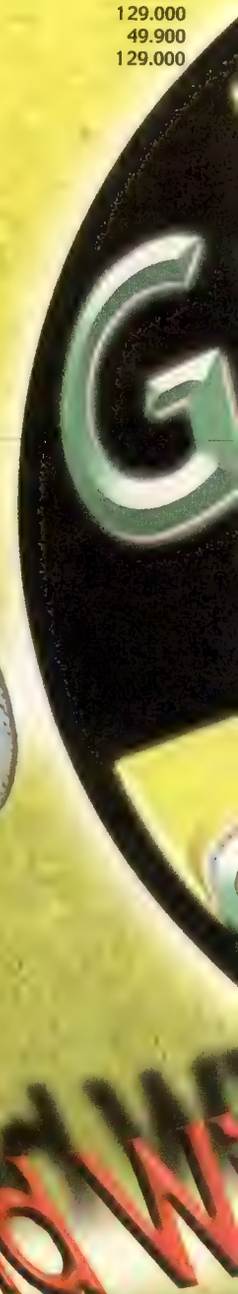
SONY PLAYSTATION JAP

...Iru!	139.000
Armored troopers votoms	149.000
Armored troopers votoms s. ed.	189.000
Bio hazard 2 (resident evil 2)	129.000
Blue sabre knight	89.000
Bomberman world	135.000
Bushido Blade	89.000
Bushido Blade 2	149.000
Bust a move dance & rithm	145.000
Challenger	149.000
Challenger special edition	199.000
Choro q3	135.000
Clock tower 2:ghost head	145.000
Convent special	135.000
Dead or alive	149.000
Exalegiuse	145.000
Final fantasy V°	119.000
Fire woman	165.000
Gran turismo	149.000
Gun barrel game tengoku	165.000
Gundam battle master	99.000
Gundam battle master 2	155.000
Gundam perfect 1 year war	129.000
Gundam z	169.000
Hai Jin	139.000
Iceman digital Play stage	79.000
Image fight & Multiplay arcade gears	119.000
Kitty on your lap	135.000
Konamy antiques collection	119.000
Kutsuketto	135.000
Live american baseball	139.000
Lost sood	145.000
Mitsume nite	149.000
Music tsukuro kanaderu	135.000
Nagano winter olympic	119.000
Nba power dunkers 3	135.000
Ninja tenchu	149.000
Nobunaga no yabou sengoku elyu dan	135.000
O kara no Majong	139.000
Pachi slot simulator	149.000
Parasite Eve	149.000
Puyo puyo expert	139.000
R-types	135.000
Samourai shodown 1 & 2	139.000
Shogy	119.000
Snow break	119.000
Soldnerschild	149.000
Sq sound cube	119.000
Tekken 3	139.000
Tekken 3 limited edition	Chiama
The best :Tomb raider	79.000
The best: Dracula x	79.000
The best:Dx nihon tokkyu ryoko game	79.000
The best: Gundam 2.0	79.000
The best: Taisen puzzle dama	79.000
The best: Vandal heart	79.000
The legend of heroes	135.000
Time bokan series bokan desuyo	135.000
Tokimeki memorial drama vol2	139.000
Tokun retsuden 3:Hinky	149.000
Tramsformer beast wars	139.000
Wangan trial	135.000
Winning eleven 3	145.000
X-men vs street fighter	145.000
Yoshimura shogi	139.000
Zero pilot	139.000

TITOLI USA VERSION

Alundra	139.000
Baseball 99	Chiama
Bass reel feshing	139.000
Buster bros collection	129.000
Crash bandicoot 2	89.000
Dead or alive	Chiama
Final fantasy tactics	129.000
Klonoa	Chiama
Mortal kombat mithologyes	49.900
Nba in the zone 98	129.000
Newman haas racing	Chiama
Nightmare creatures	89.000
Ogre battle	139.000
One	99.000
Pandemonyum 2	79.000
Pitfall 3d	Chiama
Resident evil 2	149.000
Road rash 3d	Chiama
Saga frontier	Chiama
Spawn	129.000
Toshinden 3	49.900
Triple play 99	129.000





VENDITA PER CORRISPONDENZA 059 359336 059 370967

LINEA RIVENDITORI 059 270210

TELEFONA PER DIVENTARE UN NOSTRO CENTRO!

I prezzi e le date di uscita possono subire variazioni.

Vasto assortimento titoli per
PC - Saturn - Nintendo 64 - Game Boy.
Disponibile
gadgets ,portachiavi, pupazzi...
Specializzati in titoli di importazone.
Telefona per titoli non in listino
e per le offerte settimanali!!!!
MODENA - GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
MODENA - GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
RAVENNA - KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36040
REGGIO EMILIA - GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151
FERRARA - CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315
PARMA - TET VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774
VITERBO - EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830
CESENA - HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345
BOLOGNA - GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943
NUOVA APERTURA 2° PUNTO VENTITA
BOLOGNA - FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468
CARPI - INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A
GAME STORE
de Videogames
www.gamestart.it
NEWS!
I nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai legittimi proprietari.

Playworld

Videogames at trice the normal speed

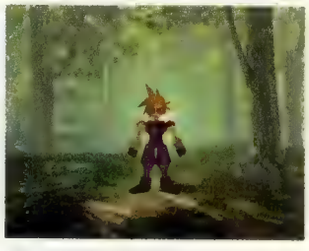
SPORT: *ACTUA TENNIS* ● ***SEQUEL:*** *LEGACY OF KAIN 2* ● ***UPDATE:*** *BREATH OF FIRE III* ● ***RPG:*** *FINAL FANTASY VII* ● ***RACING:*** *VIGILANTE 8* ● ***RPG:*** *LUNAR SILVER STAR STORY* ● ***BEAT'EM UP:*** *DARKSTALKERS 3*

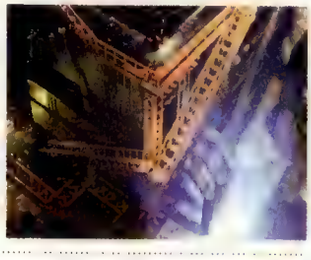
Final Fantasy VII

LA FANTASIA NON È FINITA. ANZI, DEVE ANCORA COMINCIARE. SU PC, ALMENO. La fantasia non è finita. Anzi, deve ancora cominciare. Su PC, almeno. A "grande richiesta" vi presentiamo un set inedito di immagini del kolossal Squaresoft. Come potete vedere, siore e siori, l'alta risoluzione e l'accelerazione tridimensionale rendono giustizia all'avventura più venduta nel mondo intero (il pianeta Terra).

CERTO CHE FINAL FANTASY IN HI-RES È UN VERO SPETTACOLO. RESTA DA VEDERE SE IL TITOLO SQUARE SAPRÀ IMPORSI ANCHE SUL MERCATO PC...

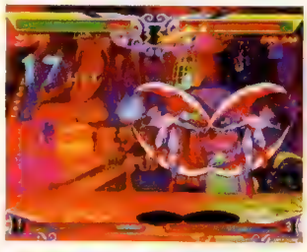
Se a questo aggiungiamo animazioni ancora più fluide e fondali più dettagliati, beh, verrebbe voglia di comprarsi un bel PC (ah, se solo mi avanzassero che so, cinque milioni forse sei che mi piglio anche vudù 2). Fatto sta che ***Final Fantasy VII*** esordirà su PC questa estate quindi scordatevi le due settimane a Cesenatico con Orietta Berti. Per l'occasione Eidos ha pensato bene di eliminare *bugs*, errori di traduzione e migliorare il *soundtrack* originale, invero un po' piatto. Vabbè, date un'occhiata alle foto, noi il nostro dovere lo abbiamo fatto...

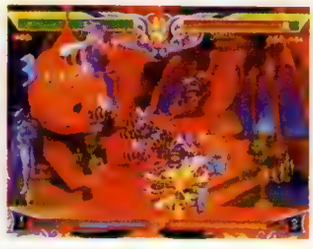




Darkstalkers 3

QUELLE CHE VEDETE SONO LE PRIMISSIME IMMAGINI DEL TERZO EPISODIO DI DARKSTALKERS PER SONY PLAYSTATION AKA VAMPIRE SAVIOR. Non credete ai vostri occhi, eh? Sviluppato da Capcom, regina incontrastata dei *beat'em up* a due dimensioni, il nuovo e originale picchiaduro è previsto per settembre. ***DarkStalkers 3*** include diciotto differenti personaggi (di cui ben quattordici provengono da ***Darkstalkers*** e ***Nightwarriors***, come Donovan, Probe, Felicia e Morrigan). Se la matematica non è un'opinione, sono solo quattro i combattenti inediti: Jedah, il Messia delle tenebre; Q-Bee, metà essere umano, metà vespa (no, non il motorino); Lilith, sorellina minore di Morrigan molto più disinibita sessualmente e infine B. Hood, una sorta di Cappuccetto Rosso armato di Uzi (si sa che l'Uzi è il padre dei viuzi). Quattro le modalità di gioco: *arcade*, pratica, *versus* e *visual story mode* (quest'ultimo permette ai giocatori di esplorare il fantastico museo virtuale che include una serie di immagini elettroniche dei lottatori!!!). Mosse segrete, grafica fumettosa e un *gameplay* collaudato sono le caratteristiche peculiari di ***Darkstalkers 3***, caratteristiche che noi amiamo in quanto estimatori dell'arte videoludica. Molto originale.



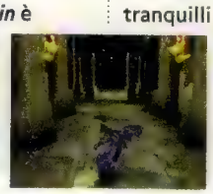


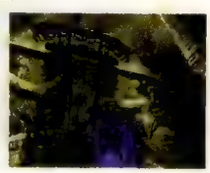
Sequels & Update

COLPO DI SCENA. A ***Formula 1 '98*** sta lavorando Visual Science (il team responsabile della versione PlayStation di ***Grand Theft Auto***) e non più Bizarre Creations. Il motivo? Bizarre Creations afferma di essere a corto di idee e di non voler creare per questo motivo un clone spudorato di ***Formula 1 '97***. Certo certo. Intanto il terzo episodio della saga automolistica più venduta per Sony PlayStation sfrutta un *engine* nuovo di pacca, grafica ancora più perfezionata, modalità a quattro giocatori (con due console, *split-screen* più *link* quindi) e, auspichiamo, una giocabilità all'altezza della situazione. Arriverà a ottobre. Naughty Dog ha cominciato a lavorare sul terzo episodio della serie ***Crash Bandicoot***. Previsto per novembre, il *platform/action* di casa Sony includerà nuovi livelli, nuovi personaggi e nuovi scenari. Insomma, moltissime novità. Core Design ha promesso ***Fighting Force 2***. Questa volta il gioco sarà più incentrato sull'interazione e i personaggi saranno in grado di eseguire super mosse con l'ausilio di armi. Bellissimo. Che ci crediate o no, ***Test Drive 4*** ha venduto qualcosa come 850.000 pezzi. Accolade ha per tanto deciso di punirci con un nuovo episodio: ***Test Drive 5*** è infatti previsto per ottobre/novembre. Undici tracciati, altre supermacchine, nuovi scenari. Non solo. Avete presente ***Test Drive: Off Road***? Beh, pare che abbia venduto mezzo milione di copie. Giuro. Chiaramente, scatta il *sequel*. ***Test Drive: Off-Road 2*** arriverà alla fine di novembre, per la gioia di grandi e Piccinin.

Legacy of Kain 2

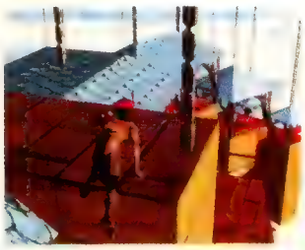
CRYSTAL DYNAMICS STA LAVORANDO AL SEGUITO DI LEGACY OF KAIN, PROVVISORIAMENTE INTITOLATO LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER. Sviluppando dalla stessa cricca dell'ottimo ***Gex 2***, il gioco è un'avventura tridimensionale che spinge PlayStation ai limiti. A metà tra ***Tomb Raider***, ***Nightmare Creatures*** e ***Deathtrap Dungeon***, il nuovo ***Kain*** è molto più *arcade* dell'originale, qualunque cosa voglia dire. Pare tuttavia che gli sviluppatori del primo episodio, Silicon Knights, abbiano accusato Crystal Dynamics di plagio. Gli autori di ***Legacy of Kain*** avevano interrotto ogni rapporto con la casa californiana per questioni di carattere economico. Vi terremo informati sugli sviluppi, state tranquilli...

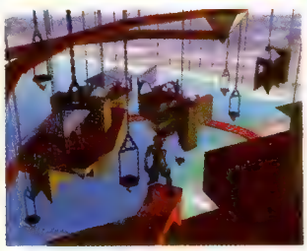
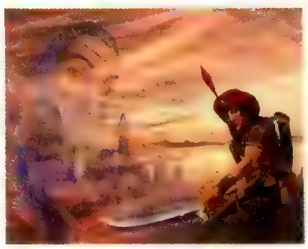




Prince of Persia 3D

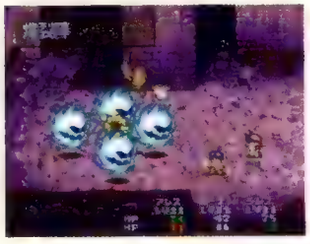
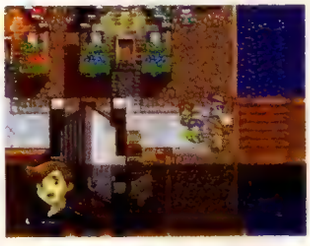
DOPO UN'ASSENZA SULLE SCENE VIDEOLUDICHE DI DIECI ANNI, IL PRINCIPE RITORNA. Stiamo parlando del Principe di Persia, al secolo *Prince of Persia* che poi è la stessa cosa, è una tautologia, ma in inglese suona meglio. Red Orb (i programmatori) hanno annunciato il seguito della leggendaria avventura bidimensionale di Jordan Mechner. Come impone il *trend*, la nuova incarnazione è interamente poligonale e molto meno giocabile. ***Prince of Persia 3D*** è previsto alla fine del '98 per PC e PlayStation e sarà ufficialmente presentato all'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta.

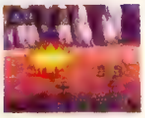
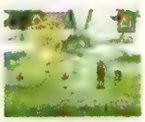


Lunar Silver Star Story

SEGUITO DI UN GIOCO DI RUOLO APPARSO ORIGINARIAMENTE SU SEGA MEGA CD, ***Lunar Silver Star Story*** è imminente su Play. Nei panni del fanciullino Alex, dovrete vedervela con il malvagio Magic Emperor. Il tarpano sta terrorizzando una terra un tempo pacifica e tranquilla, ove scorrevano fiumi di latte e miele. La versione PlayStation di ***Lunar*** include oltre 45 minuti di sequenze animate. È prevista anche una versione americana, ma solo per la fine dell'anno. Queste immagini sono tratte dalla versione giappo...

Actua Tennis

FUOCO... FUOCHINO... NO, ACTUA, ACTUA. Ahahahahah. È bellissima, vero? Lo confesso, me l'ero preparata. Dunque. Non vi starò ad annoiare sul fatto che non ci sono giochini di tennis divertenti e giocabili per PlayStation. È un luogo comune e noi siamo per le privatizzazioni. Fatto sta che Gremlin ha prodotto un nuovo gioco di tennis: ***Actua Tennis***. Ora, innanzitutto, la collana ***Actua*** fa il verso alla serie Virtua di Sega e questo è molto bello. Per spiegare l'origine della *querelle* dovremmo riprendere in mano il volume quarto della Metafisica di Aristotele e chiarire la dottrina dell'atto e della potenza, ma non ci pare il caso. Limitiamoci, in questa sede, ad illustrare le peculiarità del prodotto. Siete un tennista e dovete vincere tutti i tornei se no tutti vi prendono in giro e dicono guarda quella pippa che ha perso pure a Wimbledon. ***Actua Tennis***, previsto per la fine di maggio in formato PAL, vanta un doppio commento che farà impazzire gli estimatori del genere (del commento, intendo). ***Actua Tennis*** è poligonale e tridimensionale, quindi ha tutte le carte in regola per diventare un grande capolavoro assoluto del divertimento elettronico. Poi ci sono un sacco di mosse ed avversari diversi. Non sto qui a spiegarvi le regole del tennis, però vi assicuro che ***Actua Tennis*** le segue tutte. Ah, mi dicono che è possibile partecipare a un sacco di tornei, selezionare il tipo di campo (sintetico, terra, velluto) e anche la racchetta. Possiamo addirittura creare il nostro giocatore virtuale. Tutti i movimenti degli omini poligonali sono molto realistici e fluidi perché realizzati con la tecnica del *motion capture*. Ci sono anche delle tenniste, forse anche Jenny. Gli ambienti tridimensionali sono spettacolari e consentono di seguire la partita da ogni angolazione esclusa quella dalla gonnellina delle sportive. Presenti pure replay e diesel...

PER FARE UN BUON VIDEOGIOCO DI TENNIS OCCORRONO: 1 PC ENGINE, UN MULTITAP, QUATTRO JOYPAD E UNA COPIA DI FINAL MATCH TENNIS. AGGIUNGETE QUATTRO GIOCATORI E SERVITE CALDO.

Vola al cinema

DAVID LYNCH, IL REGISTA DI VELLUTO BLU, THE ELEPHANT MAN, ERASERHEAD, CUORE SELVAGGIO, TWIN PEAKS E LOST HIGHWAY STA LAVORANDO AL SUO PRIMO VIDEOGIOCO. Provvisoriamente intitolato ***Woodcutters From Fiery Ships***, il gioco è attualmente in fase di sviluppo presso SubStation, un team specializzata nel campo della computer grafica. Al progetto sta collaborando anche Synergy, un'etichetta giapponese invero poco nota. David Lynch non ha voluto rivelare nulla di ***Woodcutters From Fiery Ships*** e si è limitato a comunicare la data di uscita: gennaio '99. David Cronemberg, intanto, sta lavorando al suo nuovo film, intitolato *eXistenZ*. Prodotto dalla compagnia canadese Alliance Communications (che ha sede a Toronto, queste cose vanno dette), *eXistenZ* vede Jennifer Jason Leigh nei panni della sviluppatrice di videogiochi Allegra Geller. La Leigh è più grande di Miyamoto, Molyneux e Romero messi assieme. La sua ultima opera è ***eXistenZ***, un gioco che scandaglia le più profonde paure e i più intimi desideri dei videogiocatori. Scritto e diretto dal regista di pellicole come *Crash, La Mosca, Inseparabili* e *Il Demone sotto la Pelle*, *eXistenZ* è un *thriller* fantascientifico che arriverà nelle sale americane per la fine del '98. Il cast include anche Jude Law, Willem Dafoe, Don McKellar, Sara Polley, Ian Holm e Callum Keith Rennie. *Resident Evil: the Movie*. Si vocifera che a) sarà diretto da George A. Romero e b) che uscirà nelle sale americane il 27 novembre prossimo. Il cast include Bruce Campbell (*La casa 1 & 2, l'Armata delle Tenebre*), Jason Patric (*Sleepers, Speed 2*) e Samantha Mathis (*Pump up the Volume, Broken Arrow*). *Doom: The Movie*. Pare che Ivan Reitman, il regista di ***Ghostbusters***, abbia abbandonato il progetto di dirigere il film tratto dallo sparatutto di Carmack e Romero per "*divergenze di opinione con i produttori*". Reitman avrebbe voluto fare di *Doom: The Movie* una commedia macabra, sulla falsariga di *Ghostbusters* e *The Frightners*, mentre Tri-Star vuole qualcosa di splatteroso ed estremamente violento...

Vigilante 8

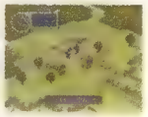
PREVISTO PER GIUGNO, IL PIÙ APPETITOSO DEI NUOVI RACING GAMES ULTRAVIOLENTI PER SONY PLAYSTATION È PRATICAMENTE PRONTO e sarà presentato ad Atlanta alla fine di maggio. Sviluppato da Luxonflux, ***Vigilante 8*** è uno *spin-off* del popolare gioco per PC ***Interstate '76***. Gioco di combattimento motorizzato intenso e cattivissimo, ***Vigilante 8*** si basa su un *engine* che assicura un'ottima fluidità e un elevato livello di realismo grafico. ***Vigilante 8*** presenta una struttura di gioco simile a quella dei *beat'em up*: dodici giocatori devono affrontare avversari più o meno malsani in otto arene, ricostruzioni virtuali di scenari americani. Combatteremo tra le trivelle petrolifere nel sud della California o sulle montagne innevate dello splendido Colorado. Ogni mezzo ha a disposizione un arsenale di devastante potenza per eliminare gli avversari. Esteticamente parlando, ***Vigilante 8*** vanta spettacolari effetti di trasluCenza e mappatura. A livello di animazioni, il *combat racing* Activision è in grado di visualizzare immagini a 30 *fps* anche quando sullo schermo ci sono quattro veicoli differenti. Le esplosioni a tutto schermo sono varie e spettacolari. ***Vigilante 8*** offre anche un'opzione di combattimento in coppia iper-violenta tramite *double split screen* con *ketchup*. Molto tarantiniano.

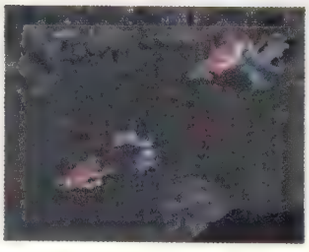
Alleanza Sony-Microsoft

ALL'INIZIO DI APRILE, Sony e Microsoft hanno annunciato ufficialmente di aver stretto un accordo finalizzato al raggiungimento della convergenza tra il settore informatico e quello dell'elettronica di consumo. Tradotto in soldoni, ciò significa che tutti i prodotti audiovisivi della nuova generazione saranno collegabili tra loro grazie alla nuova versione del sistema operativo di *Windows CE*, sviluppata giustappunto da Guglielmo Cancelli e la sua cricca. L'obiettivo è ovviamente quello di creare un sistema integrato basato su un'interfaccia di collegamento ad alta velocità. Tra le prime applicazioni nate dal connubio tra Sony e Microsoft c'è la seconda versione di *WebTV*, un aggeggio che consente di trasformare il proprio apparecchio televisivo in una sorta di *Network Computer* e che negli States ha venduto oltre 300.000 pezzi. I bene informati sostengono che l'intesa potrebbe avere conseguenze determinanti anche per quanto concerne PlayStation 2. Vi terremo informati.

Breath of Fire III

SIMPATICO UPDATE SULLA VERSIONE EUROPEA DI BREATH OF FIRE 3. Previsto a maggio, l'RPG sviluppato da Capcom è caratterizzato da una cosmesi essenziale, per non dire spartanotta. Tuttavia la trama è coinvolgente e il *gameplay* convincente. ***Breath of Fire III*** consente di creare un *party* di tre personaggi e di viaggiare di villaggio in villaggio alla ricerca di tesori e informazioni utili. Recensione completa sul prossimo numero di **SPC**. E se proprio non potete aspettare, cuzzatevi al volo la versione americana di **SaGa Frontier...**





Sony Computer Entertainment Italia
Uscite ufficiali **mese di maggio**

Gran Turismo	8 maggio	Racing	SCEI
Street Fighter Collection	8 maggio	Beat'em up	VIRGIN
Formula 1 Platinum	8 maggio	Racing	PSYGNOSIS
Treasures of the Deep	8 maggio	Arcade Adventure	NAMCO
Powerplay Hockey '98	27 maggio	Sport	VIRGIN
Cardinal Syn	29 maggio	Beat'em up	SCEA
Total NBA '98	29 maggio	Sport	SCEA

Attenzione: Sony Computer Entertainment Italia distribuirà due versioni di ***Point Blank***: una con la pistola a raggi luminosi *Gun-Con 45* e una senza. La versione PAL dello sparatutto a bersaglio Namco è prevista per il 12 giugno, quando sarà commercializzata anche la versione "solo software" di ***Time Crisis***.

SULLE STRADE DI LOS ANGELES C'È UNA SOLA LEGGE....

LA LEGGE DELLE BANDE

MANUALE IN ITALIANO

Combatti per la sopravvivenza con la tua banda di 16 warriors.
Ognuno con le sue mosse speciali e le sue tecniche di lotta preferite:
karate, jujitsu, kung fu, wrestling, taekwondo.
Da Malibu Beach a Chinatown, in 12 arene spettacolari,
a ritmo del rock delle nuove band di Los Angeles,
incalza la lotta per la sopravvivenza.
La lotta più veloce in 3D mai vista su PlayStation.

PlayStation

THQ

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET S.R.L. ... Tel. 02/4473949 (r.a.) - Fax 02/45101548 - E-Mail 3d.planet@netitalia.it

PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation •

PLAYSTORIA

PUNTO VENDITA A PADOVA IN VIA ROMA, 53

There CAN BE Only ONE !

AVENGER TRADING

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Telefono 049-8752689 r.a. • Fax 049-8755048
E-Mail: info@avenger-whq.com

ANIME MANGA

VIDEOCASSETTE DI ANIMAZIONE MANGA in lingua italiana e di importazione oltre 600 TITOLI a disposizione

STRATEGY GUIDES

Questi sono solo alcuni esempi del VASTO ASSORTIMENTO di **LIBRI E GUIDE STRATEGICHE** illustrate dei videogames più famosi.

SPEDIZIONI IN 24H GARANTITE

Per maggiori informazioni TELEFONACI !!

e molte altre ancora

LE PIÙ FAMOSE **RIVISTE AMERICANE & JAPPONESI**

CON E SENZA CD
OGNI MESE DISPONIBILI

DISPONIBILI NUMEROSI **PORTACHIAVI** dei tuoi personaggi preferiti

Tutti i prezzi qui riportati valgono solo per la vendita per corrispondenza.

MACROSS

e molti altri ancora

Inoltre **MODELLINI** di Macross

PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation •

OLTRE LA CATENA PlayStation™ TUTTI I SEGUENTI TITOLI

A SOLE £. 49.900

DESCENT 2
IRON MAN X-O
BURNING ROAD
NBA JAM EXTREME
CHEESY
PROJECT OVERKILL
STAR GLADIATORS
NHL 97
JUMPING FLASH II
BALL BLAZER CHAMP.
BLAM MACHINE HEAD
SPIDERS
TWISTED METAL W.T.
PITBALL
BLACK DOWN

SUPER SONIC RACER
MAMCO PRIME GOAL
INCREDIBLE HULK
INT. S. SOCCER DX
DISTRUPTOR
IN THE HUNT
ON SIDE SOCCER
POWER MOVE WRESTLING
SPEEDSTER
CARNAGE HEART
INDIPENDANCE DAY
BLAST CHAMBERS
PGA TOUR GOLF 97
NEED FOR SPEED II
MOTOR TOON GP II

LE NOVITÁ

BIO FREAK
VIGILANCE 8
WORLD CUP 98
AZURE DREAMS
PACMAN GHOST ZONE
MASTER OF MONSTERS
MORTAL KOMBAT 4

METAL GEAR SOLID
BAVE FANCER
SOOUKAGI
LEGION OF HEROES
GUN BIKE
GHOST IN GOBLINS 2

4 CD BOX FF VII MUSIC COMPILATION

VASTA GAMMA di
CD MUSICALI JAPPONESI
DEI VIDEOGAMES & FILMS DI ANIMAZIONE MANGA

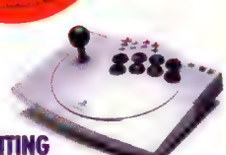
Disponibile **listino** per **rivenditori**

ACCESSORI

DUAL SHOCK

ASCII GRIP

MEMORYCARD 15 SLOT
L. 27.000


FICHTING STICK ASCII

ARCADE STICK

MAD CATZ VOLANTE + PEDALIERA

DUAL SHOCK MULTICOLOR

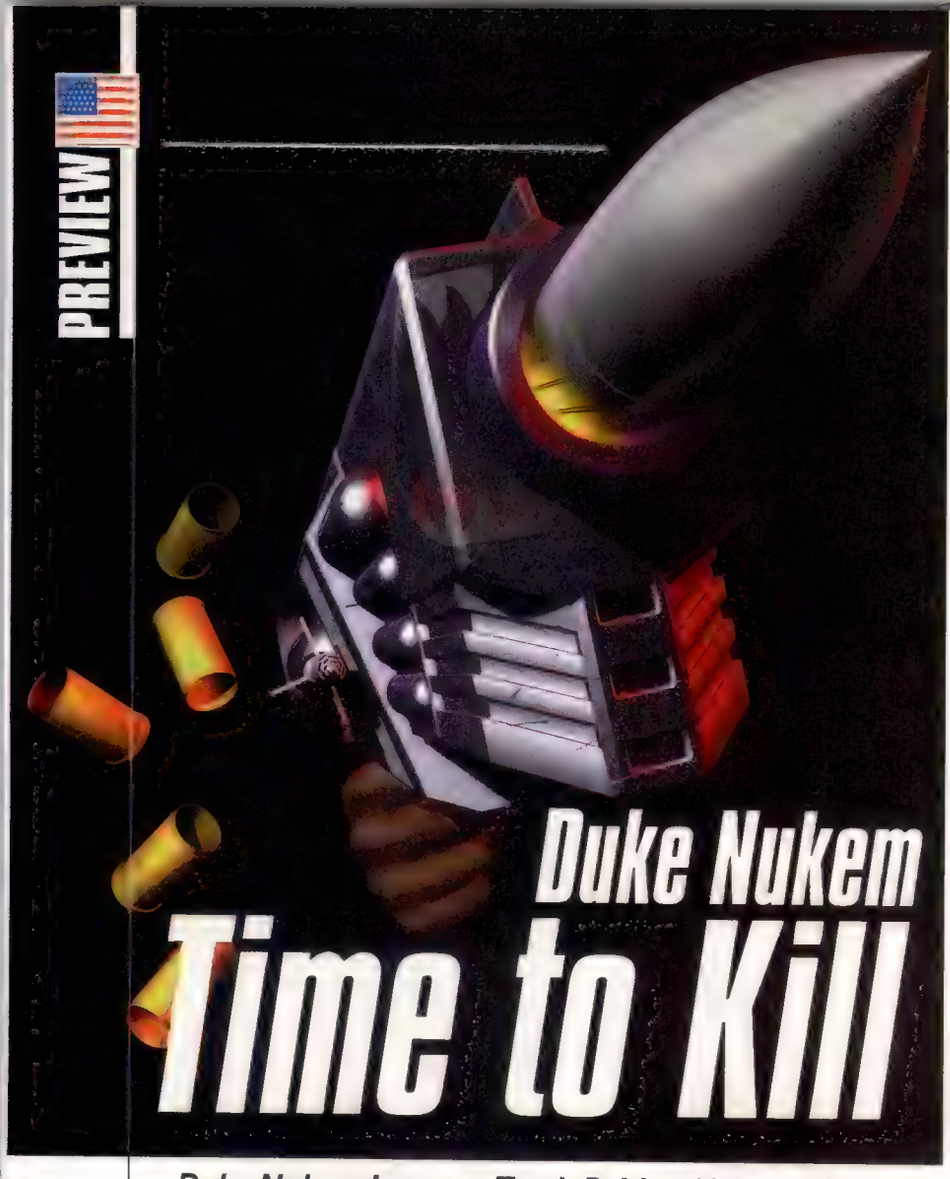
GUANTO VIRTUALE!

BIO HAZARD LTD CONTROLLER

visita il nostro sito INTERNET!!

www.avenger-whq.com

CHEATS • RECENSIONI • TRUCCHI • PREZZI SUPERSCONTATI • E MOLTO ALTRO ANCORA..



Duke Nukem Time to Kill

Duke Nukem incontra Tomb Raider. Non sembra una cattiva idea, eh? **Super PlayStation Console** *vi rivela tutti i segreti dell'action game più malsano dell'anno!*

Se le cose buttano male, non vi resta che nascondervi dentro quel vagoncino...

Non è mai finita. Dopo il massacro di Los Angeles, il Duca viene nuovamente coinvolto in un conflitto intergalattico. Questa volta gli alieni hanno sviluppato una nuova tecnologia che gli consente di viaggiare nel tempo. Il loro obiettivo è tanto semplice quanto malvagio: annichilire la razza umana. Il minimo che possiate fare è mettere i bastoni tra le ruote ai fetidi invasori...
Simile a *Tomb Raider, Duke Nuke'm Time to Kill* è uno sparatutto in terza persona che si svolge in quattro scenari principali, interamente tridimensionali. Siete pronti per una nuova battaglia?

Zone temporali

A differenza del primo episodio, il nuovo capitolo della serie si svolge nel passato: gli invasori dall'oltrespazio hanno scoperto la tecnica per viaggiare a ritroso nel tempo. "Tutto qui?" direbbe il Duca. Il mitico pistolero non si lascia scoraggiare e si fionda in tutte le epoche storiche per riempire di mazzate i tarpani. Saremo quindi coinvolti in schermaglie nel vecchio West, nell'Europa tardo ottocentesca della Rivoluzione Industriale, nell'Antica Roma e nel medioevo. *Duke Nukem: Time to Kill* è costituito da quattro aree temporali principali suddivise in diversi scenari. Nella sezione urbana, *Modern Times,* saremo coinvolti in combattimenti per le strade, nella metropolitana, nelle fogne, nei negozi. Duke dovrà vedersela con un manipolo di creature mostruose asserragliate in antichi cattedrali, catacombe, fortezze gotiche e altro ancora. Che storia.

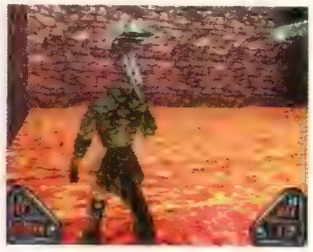
Medioevo inglese: inseguiti da cavalieri maiaolosi e polli psicotici. Il massimo, direi...

Titolo : Duke N. Time to Kill
Casa : GT Interactive
Uscita : Fine Luglio
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sparatutto

3D a manetta

La cosa che ci è piaciuta di meno di *Duke Nukem: Total Meltdown* è la piattezza degli avversari. Nonostante un discreto *engine* tridimensionale, gli alieni maialosi sembravano più piatti di una sottiletta Kraft. Beh, in questo *sequel* le cose sono cambiate radicalmente. Date un'occhiata a queste immagini e capirete il perché...

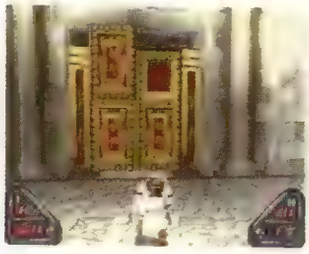
Tutti i personaggi sono interamente 3D. Urca, che bello!



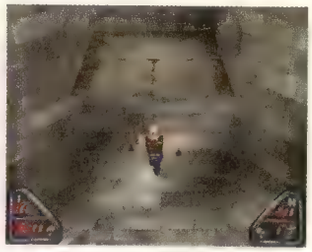
Beccatevi questa, bestiaccia della lava!

Gameplay

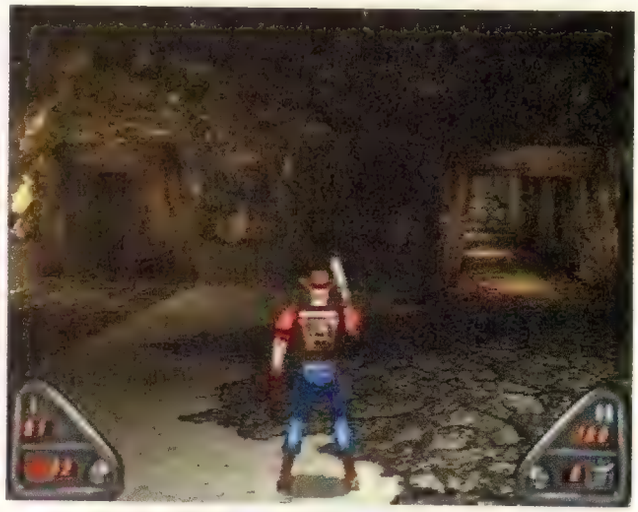
Come anticipato sul numero scorso, lo sparatutto in soggettiva di 3D Realms non è più in soggettiva. In questo *sequel*, i programmatori hanno pensato di droppare bellamente la classica visuale "alla *Doom*" e di sfruttarne una più *trendy*. L'ha spuntata la visuale in terza persona ripresa in figura intera (vedi *Tomb Raider*): Duke è ripreso alle spalle dalla telecamera virtuale. E non è finita. Già che c'erano, quelli della GT Interactive hanno optato per una giocabilità meno sparachina e più avventurosa. Il risultato? Un *Tomb Raider* violentissimo e politicamente scorretto. Proprio come piace a noi, eheheheh...

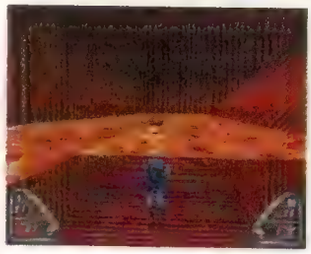


Gasp! Duke Nukem decide di usare il cervello invece della pistola!



Avendo appena imparato a saltare, il Duca finisce per sfracellarsi...





Acqua gialla? Duke, usa il cesso come tutti i cristiani.

Il Duca è solo una pedina nel grande gioco della vita...

Introduzione

Il Duca si sta riposando dopo le fatiche dell'ultima avventura (guardate un po' voi in che modo... non che avessimo molti dubbi...) quando viene improvvisamente richiamato in servizio: gli alieni sono tornati! Dannazione, non si può mai stare in pace...

1

Benvenuti a Bootylicious, il posto che Duke aveva scelto per riprendersi dal precedente bagno di sangue...

2

Le migliori massaggiatrici dell'universo stravedono per il mitico Duca...

3

"Hey, Duca, ti andrebbe di giocare un po' con le mie bombe?"

4

"Pupa, sono sempre pronto per un po' d'azione... Ahhh, questa sì che è vita..."

5

Proprio sul più bello, saltano fuori gli alieni maiaolosi... Oh, ma allora è un vizio!

6

"Bastardooooo! Beccati questo! Acc... proprio ora che iniziavo a divertirmi!"

7

"Come dici? Non ti basta, benissimo che ne pensi di una granata? Funzionano sempre."

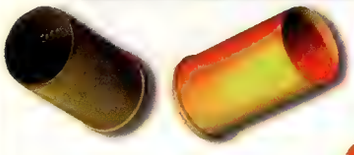
8

Il viscido mostro ha la peggio: guardatelo mentre sgocciola sangue sul tappeto...

9

È morto, non è il caso di infierire sul corpo. Risparmia le munizioni, Duke!

Grafica

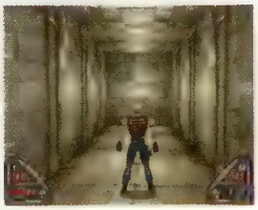


Hail to the king, baby!

È ovviamente prematuro sbilanciarsi sulla qualità estetica del gioco: le immagini di queste pagine sono tratte da una versione completa solo al 50% di *Duke Nukem: Time to Kill*. Il livello di dettaglio non è al momento elevatissimo, ma GT Interactive ha promesso *texture* di grande qualità ed effetti speciali di tutto rispetto. Le ambientazioni sono riccamente definite (anche se lo stile è molto diverso da, che so, un *Daikatana*) e i personaggi sono – nella loro fumettosità – realistici e convincenti. Duke *Nukem: Time To Kill* è basato su una risoluzione di 512 pixel per 240, il che conferisce al gioco un look spaziale.

La ha un aspetto così orrendo che potrete avvertire l'olezzo delle fogne...

Gli effetti di luce sono particolarmente realistici, come potete vedere.

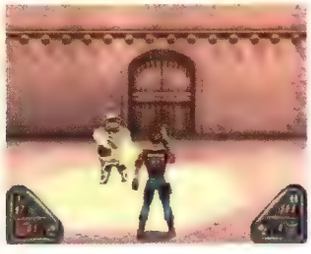


Alcune locazioni hanno dimensioni davvero esagerate!

Armi

A dozzine. Blastare gli alieni maialosi non è mai stato così divertente. Le armi variano a seconda dei contesti, per tanto Duke potrà usufruire di poderosi fucili a retrocarica, rivoltelle calibro .35, lancia missili, granate, ma anche fucili Winchester, dinamite e revolver Gatling. In ogni livello è inoltre nascosto un cannone al plasma giga-potente: se lo recuperate, non vi fermerà più nessuno!

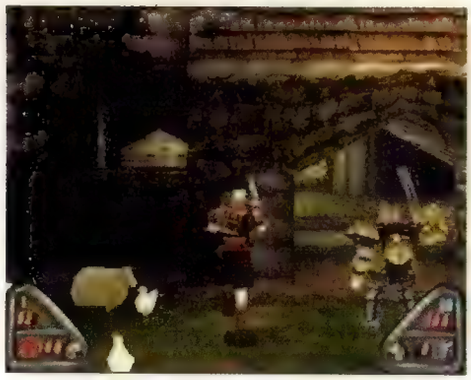
Phasers e lasers abbondando nello scenario futuristico.

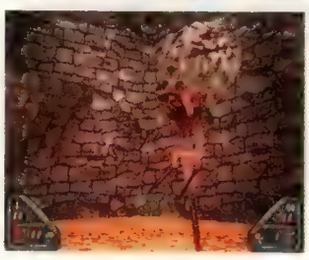


La selezione delle armi varia a seconda della situazione.

Avete finito le munizioni? No problem: il Duca è cintura nera di karate!

Nemici





Duke è un fuorilegge, quindi non fatevi scrupoli...

Molti degli alieni tostati in *Total Meltdown* ritornano in *Time To Kill* giusto per rompervi le palle. I poliziotti maialosi sono dappertutto, anche se il loro aspetto muta a seconda dello scenario. Ritroverete anche i cervellodi fluttuanti, sempre disponibili a friggervi con i loro laser. Non mancano, ovviamente, nuovi e terrificanti mostri. Consigliamo la massima prudenza...

Ma tu guarda: l'Octabrain è tornato. Hmmm, sembra un po' incazzato...

Duke affronta l'invasione aliena in modo pragmatico. Con la propria pistola.

Humour nero

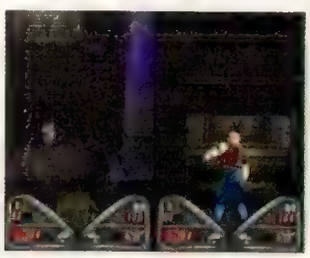
Non si lava, che ci volete fare? Ogni volta che il nostro eroe massacra qualche alieno, scatta un commentino caustico. Diciamolo, Duke Nukem è il Lobo dei videogiochi. In questo episodio, poi il guardaroba del popolare eroe cambia a ogni livello. Ci credete se vi diciamo che nel livello medioevale indossa un simpatico kilt?

Se Duke verrà sconfitto, il mondo verrà dominato da laidi maiali!

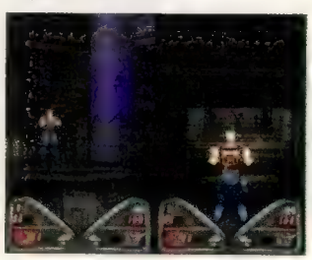
Ho come l'impressione che anche se Duke vincerà le cose non cambieranno significativamente...

Multiplayer

Che ci crediate o meno, *Duke Nukem: Time to Kill* include un appetitoso split-screen grazie al quale ben due giocatori umani possono prendere parte al gioco simultaneamente. L'opzione di *deathmatch* è stata bellamente inserita: si tratta di cercare l'arma che fa più male ed usarla contro il vostro amico. Se volete sfogare frustrazioni represse, ora sapete cosa fare...



Mentre il primo Duke osserva l'architettura del livello...



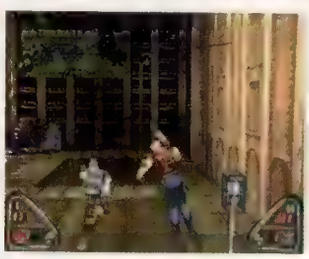
...l'altro si prepara a maciullarlo. Proprio così...

"Mo' vengo e ti apro in due!"

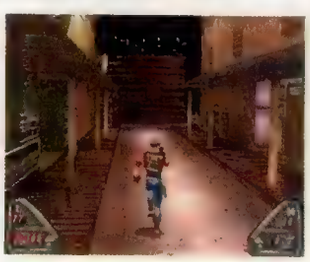
Split screen verticale e orizzontale.

Costumi

Una delle caratteristiche più interessanti del gioco consiste nella possibilità di indossare differenti capi di abbigliamento nei quattro scenari. Come in *Tomb Raider 2*, anche in *Duke Nukem: Time to Kill* i programmatori hanno inserito un guardaroba molto vario. Indossare un capo inappropriato è come andare a scuola in ciabatte...



Jeans e maglietta. Non era il titolo di un mitico film di Nino D'Angelo?

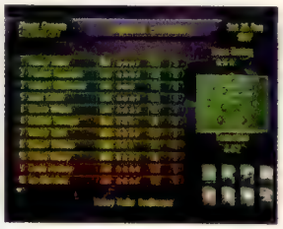


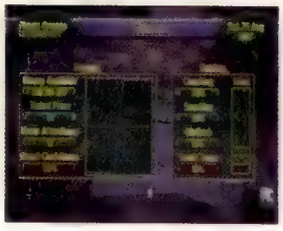
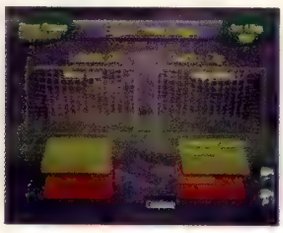
Cappellone e stivalazzi. Duke è pronto per un po' di country music.

Che storia! Un completo da super eroe per il livello futuristico. Lo voglio anche io!!!

Un centurione perfetto. Duke è perfettamente a proprio agio anche a Roma.

(0362) 238.148
VIA ROSSINI 43
SEREGNO (MI)
NINTENDO 64
SATURN
CD ROM
ATLANTIDE
SIAMO UNA POTENZA!



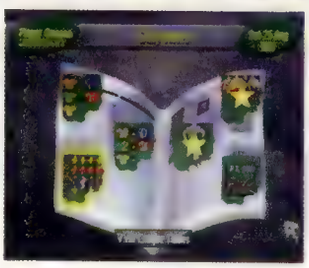
Premier Manager '98

Il sistema di replay si basa su quello di Actua Soccer 2.

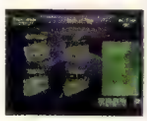
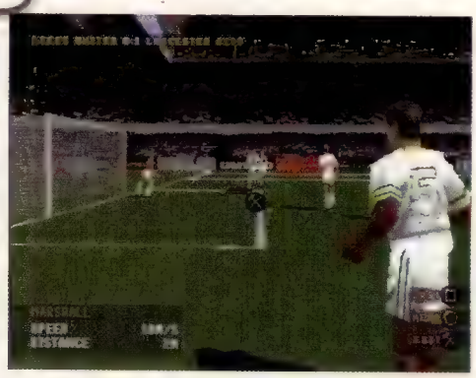
L'attesissimo *Premier Manager '98* è ormai in direttura d'arrivo. Previsto per giugno, il simulatore manageriale di calcio targato Gremlin Interactive promette di diventare il nuovo paradigma di un settore invero piatto. Nei panni di un novello Trapattoni, Lippi o Capello, potremo guidare una delle cento squadre disponibili fino alla vittoria.

Sul fronte grafico, il gioco sfrutta il velocissimo *engine* tridimensionale di *Actua Soccer 2*. *Premier Manager '98* offre la possibilità di selezionare una delle migliori squadre del mondo, oppure una compagine di terza divisione, e tentare la scalata al successo. Dovremo ovviamente tenere sotto controllo il calcio mercato, scoprire nuovi talenti e liberarci dei bidoni. Attraverso una serie di menu potremo configurare ogni dettaglio della simulazione, compreso l'atteggiamento dei nostri giocatori in campo (falloso oppure corretto), il tipo di marcatura (a uomo o a zona), le strategie (lanci lunghi per scavalcare il centrocampo oppure passaggi ravvicinati e uno-due, contropiede di fulminanti e melina etc.). Una volta decisa tattica e formazione, potremo scendere in campo. Anziché assistere all'intera partita, vedremo solo i momenti più esaltanti dell'incontro (*highlights*). A questo proposito, i programmatori hanno inserito oltre duecento tipologie di azioni differenti (ne è passato di tempo dalle tre/quattro di *Kevin Thomas' Football Manager*, eh?) e hanno prestato particolare attenzione all'Intelligenza Artificiale delle squadre controllate dal computer. La versione console sfrutta un'interfaccia intuitiva denominata *IIHSCTT* che secondo Gremlin non farà rimpiangere l'assenza della tastiera. Potrete leggere la recensione completa della versione italiana di *Premier Manager '98*, con nomi e squadre del nostro Campionato, sul prossimo numero di SPC.

Non assistiamo all'intera partita, ma solo ad una sintesi.



Titolo : Premier Manager '98
Casa : Gremlin
Uscita : 15 Maggio
N° Giocatori : 1
Genere : Manageriale

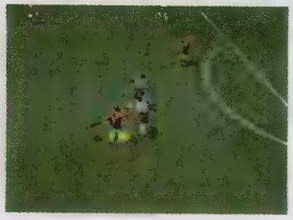



Inizialmente previsto a dicembre, PM98 *è slittato di brutto...*

...in compenso, sarà tradotto interamente in italiano!

World Cup '98

È prevista per il 19 maggio la pubblicazione di *World Cup '98* di Electronic Arts, *update* mondiale dell'ultima incarnazione di *FIFA Soccer*. Le caratteristiche più interessanti del nuovo episodio sono: nuove animazioni (finte, salti e falli), *engine* più veloce grazie a nuove tecniche denominate "*compression touch*", nuovi cori nazionali, mosse inedite per gli *star player*, uno-due più rapidi, inni nazionali, scene animate di apertura e chiusura dei mondiali "virtuali", statistiche più accurate, routines di intelligenza artificiale dei portieri migliorata, nuove opzioni di simulazione manageriale, quattro tattiche di gioco selezionabili in tempo reale, possibilità di disputare incontri di nazionali storiche, riproduzioni elettroniche di dieci stadi francesi, tattica del fuorigioco più accurata, *motion capture* inedito, possibilità di selezionare la velocità di gioco. *Pheeew*, finito. Non perdete la rece sul prossimo numero di SPC!



ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRANDE ROMA

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • U.S.A.

L. 59.000 | L. 49.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 69.000 | L. 59.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • JAPAN

L. 49.000 | L. 69.000 | L. 59.000 | L. 39.000 | L. 99.000 | L. 69.000 | L. 59.000

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • JAPAN

L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000

U.S.A.

L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000

OFFERTE SONY PSX USA-JAP

ANDRETTI RACING	USA	L	59.000
BLAST CHAMBER	USA	L	49.000
CRASH BANDICOT 2	USA	L	59.000
CONTRA	USA	L	49.000
COOL BOARDER	USA	L	69.000
DISTRUPTOR	USA	L	49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L	59.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L	59.000
MEGAMAN X4	USA	L	59.000
NHL POWER PLAY	USA	L	49.000
ODD WORLD	USA	L	59.000
ONE	USA	L	69.000
RAGE RACER	USA	L	49.000
RAYMAN	USA	L	49.000
RE LOADED	USA	L	59.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L	59.000
TEMPEST X3	USA	L	49.000
BODY HAZARD	JAP	L	49.000
BUSHIDO BLADE	JAP	L	69.000
DARE EVIL	JAP	L	49.000
DEAD HEAT ROAD	JAP	L	49.000
FINAL FANTASY TACT.	JAP	L	69.000
FIRE PRO WRESTLIN	JAP	L	49.000
FORMATION SOCCER97	JAP	L	59.000
GALAXIAN 3	JAP	L	49.000
GRADIUS	JAP	L	49.000
GT	JAP	L	49.000
HARD CAB	JAP	L	49.000
LODE RUNNER	JAP	L	49.000
MAKERUNA	JAP	L	49.000
METAL JACKET	JAP	L	39.000
POP TWIN BE	JAP	L	49.000
SAMURAI 3	JAP	L	49.000
SNATCHER	JAP	L	49.000
SPEED KING	JAP	L	59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L	99.000
STREET F. MOVIE	JAP	L	49.000
TENNIS	JAP	L	49.000
THE KING OF FIGHT.96	JAP	L	69.000
TOSHINDEN 3	JAP	L	49.000
V. SPIKE	JAP	L	49.000
V. TENNIS	JAP	L	59.000
WILD ARMS	JAP	L	59.000
WING OVER	JAP	L	59.000

OFFERTISSIME SEGA SATURN • JAPAN

L. 49.000 | L. 49.000 | L. 59.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

OFFERTE SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L	79.000
BATMAN FOREVER	PAL	L	69.000
CASPER	PAL	L	99.000
DIE HARD	PAL	L	99.000
E.W. JIM 2	PAL	L	59.000
LOADED	PAL	L	69.000
MEGA MEN X3	PAL	L	110.000
NHL 97	PAL	L	69.000
SPACE HULK	PAL	L	49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L	49.000
TOMB RAIDER	PAL	L	99.000
TUNNEL B1	PAL	L	69.000
ASTAL	USA	L	59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L	49.000
DARK LEGEND	USA	L	39.000
HI-OCTANE	USA	L	49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L	69.000
MAGIC CARPET	USA	L	49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L	29.000
NBA ACTION	USA	L	49.000
OFF WORLD	USA	L	49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L	49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L	49.000
ATLANTA 96	JAP	L	49.000
CHASE HQ	JAP	L	49.000
DARIUS 2	JAP	L	59.000
DRIFT KING	JAP	L	49.000
FIGHTER'S H. DYNAMITE	JAP	L	59.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L	49.000
GOIKEN MUYOU	JAP	L	49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L	49.000
HENRY HESPLORER	JAP	L	49.000
IRON MAN X-O	JAP	L	49.000
LAST BRONX	JAP	L	59.000
RONDE	JAP	L	49.000
SKY TARGET	JAP	L	49.000
STREET RACER	JAP	L	59.000
TOSHINDEN	JAP	L	49.000
THUNDERFORCE PACK	JAP	L	129.000
WORLD EV. SOCCER	JAP	L	49.000
Z GUNDAM	JAP	L	49.000

OFFERTE NINTENDO 64

BOMBERMAN	JAP	L	69.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L	69.000
J. LEAGUE	JAP	L	69.000
WILD CHOPPERS	JAP	L	69.000
HEXEN	USA	L	69.000
LAMBORGHINI	USA	L	69.000
MRC	USA	L	69.000
S. FRANCISCO RUSH	USA	L	69.000
WAR GODS	USA	L	69.000

NOVITÀ SONY PSX

ACTUA ICE HOCKEY
ARK OF TIME
AUTODESTRUCT
BATMAN & ROBIN
BATTLE CHASE
BLOODY ROAR
BROKEN HELIX
BUG RIDERS 3
BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA IV
COMMAND & CONQUER PLAT.
CONSTRUCTOR
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOT
CRIME KILLER
DARK OMEN
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEN 3D
FIFA 98
FORMULA KARTS
FORSAKEN
GRAN TURISMO
GEX 3D
INDY 500
I.S.S. PRO 98
I.S.S. PRO PLATINUM
IZNOGOUD
KICK OFF MANAGER
LUCKEY LUKE
LETHAL ENFORCERS
MATCH DAY 3
METAL GEAR SOLID
MOTO RACER
NBA PRO 98
NIGHTMARE CREATURES
ONE
OVERBLOOD 2
PANDEMONIUM II
PARASSITE EVE
PEAK PERFORMANCE
PITFALL 3D
PREMIER MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
RIVEN (5 DISK)
SHADOW MASTER
SKULLMONKEYS
SNOW RACER
SNOWBOARD EXTREME
STEEL REIGN
SUPER MOTOCROSS
TEKKEN II PLATINUM
TOMB RAIDER PLATINUM
VERSAILLES
VMX RACING
VR. POOL
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP T MARINEN
XENOGEAR

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BEAST WAR
BOMBER MAN
CLAY FIGHTER
DIDDY KONG RACING
EXTREME G
FORMULA 1 PLATINUM
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
INT. SUPERSTAR SOCCER 64
IZNOGOUD
JET RIDER 2
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MACE
MARIO KART
MASTERS OF TERAS KASI
MISCHIEF MAKERS
MRC
NBA HANG ON TIME
NEED FOR SPEED III
NEWMAN HAAS
NHL BREAKWAY 98
OLYMPIC HOCKEY
QUAKE
RASCAL
SAN FRANCISCO RUSH
SKULL MONKEYS
SNOWBOARD KIDS
SNOWBREAK EXTREME
TETRIS SPHERE
THEME OSPITAL
TIMESHOCK
TOP GEAR RALLY
WILD CHOPPERS
YOSHI'S STORY
X-MEN

NOVITÀ SEGA SATURN

BOMBERMAN 5
BURNIN RANGER
BUST A MOVE 3
CROC
ENEMY 0
FIFA 98
FIGHTING FORCE
JURASSIC PARK: LOST WORLD
MARVEL SUPERHEROES
NASCAR 98
PANZER DRAGON RPG
RONDE
SEGA TOURING CAR
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
THE HOUSE OF DEAD+GUN
VAMPIRE SAVIOUR 4 MEG
VIRTUAL POOL 96
WINTER HEAT
WORLD WIDE SOCCER 98
X-MEN VS. STREET FIGHTER

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

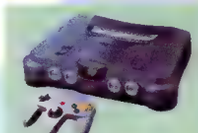
G-CON 45+TIME CRISIS
PER SONY PLAYSTATION
PISTOLA A SENSORE LUMINOSO ULTRA PRECISA
L. 149.000

NUOVO MAD CATS Analogico e Digitale!
VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000 • NINTENDO 64 L. 140.000

GAME BOY L. 89.000
Giochi a partire da **L. 39.000**

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a **L. 29.000**

CONSOLE



NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PSX
VERS. UNIVERSALE + GIOCO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+mem.) L. 339.000

SEGA SATURN
VERS. PAL + GIOCO L. 349.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

Batman & Robin

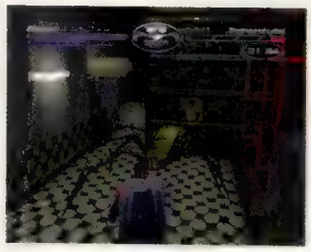
I film più orrendo del millenovecentottantasette è diventato un videogioco. Non è magnifico? Pensate, potete rivivere sul piccolo schermo le avventure di *Batman & Robin* e interagire con un sacco di personaggi poligonali. Quando tutti si aspetterebbero un furioso picchiaduro tridimensionale, Acclaim sorprende tutti con un'avventura.
Tridimensionale, s'intende: il modello di riferimento è sempre *Tomb Raider*. Praticamente, nei panni di Batman, Robin o Batgirl dovrete risolvere una serie di casi criminali che hanno messo in scacco la città di Gotham City. Dietro all'ondata di violenza sembra esserci nientepopòdimeno che Mr. Freeze. Diamine. Il *gameplay* consiste nell'esplorare locazioni, raccogliere indizi, pestare qualche scugnizzo e sfruttare tutti i gingilli *hi-tech* che hanno reso famoso il popolare eroe in mantella e calzamaglia, come *batarang*, coltelli e persino missili. Graficamente parlando, ***Batman & Robin*** non sembra malaccio, ma è chiaramente troppo presto per sbilanciarsi. L'area di gioco è semplicemente immensa ed è caratterizzata da un numero elevato di poligoni. Potrete leggere una recensione completa dell'ultima fatica targata Probe sul prossimo numero di SPC. Speriamo solo in qualcosa di meglio rispetto a *Spawn*...

(Sopra) Purtroppo, non ci sono combo alla Tekken 3.

(A sinistra) Da non crederci: possiamo persino guidare la mitica Batmobile!!!

Titolo	**Batman & Robin**
Casa	**Acclaim**
Uscita	**Maggio**
N° Giocatori	**1**
Genere	**Azione**

Le visuali variabili contribuiscono ad accrescere la cinematograficità del prodotto e mettono in risalto le performance di Batman.



Per mille aracnidi, Batman!

E ora, un po' di azione!

Nel corso dell'avventura dovrete raccogliere vari indizi per incastrare Mr. Freeze. Si comincia nel museo di Gotham City. Chi incontreremo?

Un pestaggio di quelli tosti è quello che ci vuole.

Potete selezionare Batman, Robin o Batgirl.

OPINION LEADER

NOLAN N40

Vogliamo accontentarvi, a tutti i costi.

N40 Classic

£. 284.000

N40 Diamond

£. 184.000

N40 Flat Pro

Blue
£. 229.000

N40 Grafic H.B.

£. 239.000

N40 Flat Pro

Wineberry
£. 229.000

N40 Vintage Flat

Black-Yellow
£. 249.000

N40 Vintage

Wineberry-Silver
£. 259.000

N40 Vintage Flat

Black-Red
£. 249.000

N40 Vintage Flat

Wineberry-Silver
£. 249.000

N40 Grafic

£. 189.000

N40 Flat Pro

Black
£. 229.000

N40 Diamond Pro H.B.

£. 209.000

N40 Classic

£. 284.000

N40 Vintage Flat

Blue-Ivory
£. 249.000

N40 Trend

Sterling Silver
£. 239.000

Viaggiate con NOLAN, divertitevi con HALIFAX

NOLAN

Più di un casco.

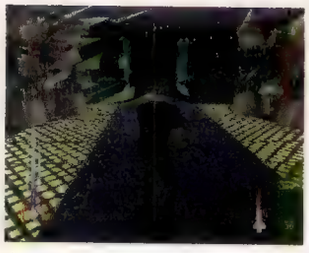
www.nolan.it

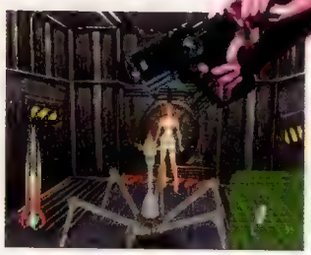
The Fifth Element

The Fifth Element è un gioco di azione ed esplorazione che si sviluppa su oltre quindici livelli. Basato sul recente e omonimo film di Luc Besson, *The Fifth Element* consente di rivivere le spettacolari avventure di Korben (Bruce Willis) e Leeloo (Milla Jovovich) su Sony PlayStation.

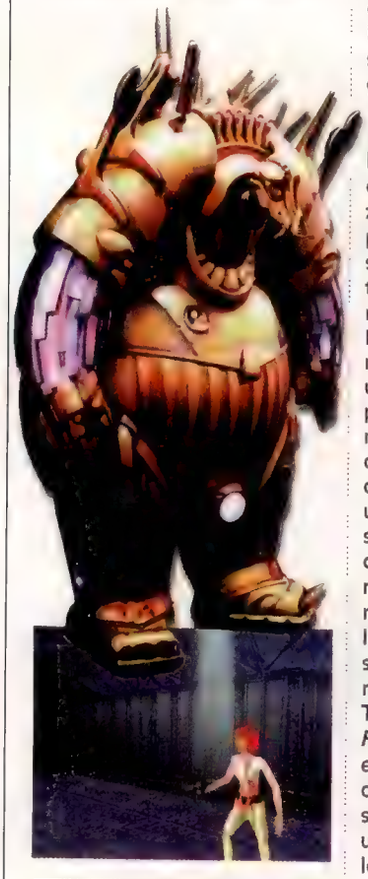
Sviluppato dai francesi Kalisto, il gioco si avvale della collaborazione della figlia del grande disegnatore Jean Giraud, alias Moebius, che ha curato l'aspetto grafico. Il gioco si svolge in cinque scenari principali : una New York futuristica (2213), Space Shuttle, Fhloston Paradise (un vascello da crociera) e un tempio egiziano. Delle quindici sezioni previste, la prima e la seconda servono per fare un po' di pratica e possono essere giocate rispettivamente solo con Korben e Leeloo. Tre livelli rappresentano sezioni bonus, utili per aumentare il proprio punteggio in modo relativamente semplice. Nei dieci quadri rimanenti, i nostri eroi dovranno portare a termine una missione apparentemente suicida: salvare la Terra dalla catastrofe totale e sconfiggere il malvagio Zorg. Il giocatore dovrà esplorare le varie locazioni, uscire dai labirinti senza subire troppi danni e risolvere i vari enigmi.

Tecnicamente parlando, *The Fifth Element* è basato su un *engine* tridimensionale capace di aggiornare lo schermo a sessanta *fps*. Il gioco prevede una notevole interazione con lo scenario e combattimenti multipli (fino a tre avversari alla volta). I personaggi possono accedere in qualsiasi momento ad un inventario semplificato che indica armi, energia, e altri oggetti a disposizione. I due eroi, costituiti interamente da poligoni, appaiono particolarmente realistici. Leeloo indossa i due costumi visti nel film ed è capace di eseguire efficaci mosse di karate. Veloce e agile, Leeloo può anche utilizzare granate o bombe per sbarazzarsi dei suoi avversari. Al pari della splendida modella, anche l'alter ego virtuale di Korben indossa due differenti costumi. Esperto d'armi, il nostro eroe non esita a fare ricorso a pistole e fucili per tostare gli alieni, senza dimenticare lanciafiamme, congelatori, missili etc. Meno veloce della pulzella, Korben è in compenso più resistente ai colpi avversari. *The Fifth Element* alterna momenti di esplorazione a combattimenti all'ultimo sangue contro creature aliene. Oltre ai nemici intelligenti dovremo prestare attenzione alle trappole e agli ostacoli presenti nei vari livelli, come enormi ventilatori che rischiano di farci a fettine e botole che si aprono all'improvviso, muri elettrificati, bombe a tempo e via dicendo. Un sistema di telecamere virtuali " intelligenti " seleziona la visuale più adatta in ogni situazione. Non mancano scene animate tratte direttamente dal film. Il *soundtrack* si avvale dei brani originali, opportunamente remixati. Recensione a dir poco imminente.

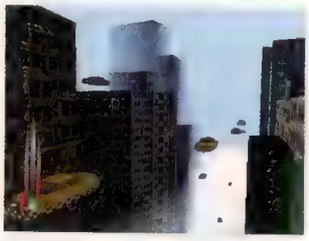




La colonna sonora si avvale di sei brani composti dai musicisti di Kalisto, che si aggiungono a un remix del soundtrack originale di Eric Serra.



Non mancano passaggi segreti e trappole di ogni tipo.



Lo sapevate che i costumi dei personaggi del film sono stati realizzati dal famoso stilista Jean-Paul Gaultier ?

Titolo : **The Fifth Element**
Casa : **Kalisto**
Uscita : **Giugno**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Azione**

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Sono ritornati, più affamati che mai. Gli Zombi di Resident Evil 2 ti aspettano in una Raccoon City ancora più terrificante, orribilmente definita in ogni singolo dettaglio, per una sfida ai limiti del sopportabile. L'implacabile perfezione del sonoro ti trascinerà in una nuova realtà. Non sarà facile uscirne. E quando l'incubo ti sembrerà finito, con Resident Evil 2 potrai ricominciare daccapo nel corpo di un altro protagonista, per assaporare la paura in tutte le sue varianti.

Tira fuori il fegato: il virus di Resident Evil 2 ti ha già contagiato.

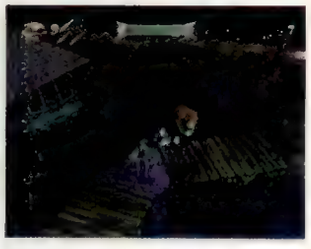
Virgin INTERactive

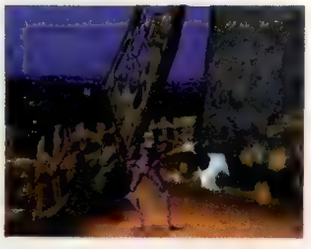
Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

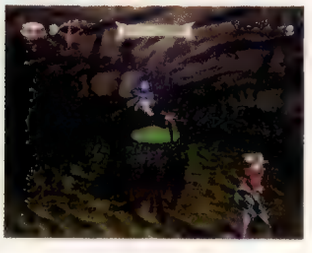
PlayStation

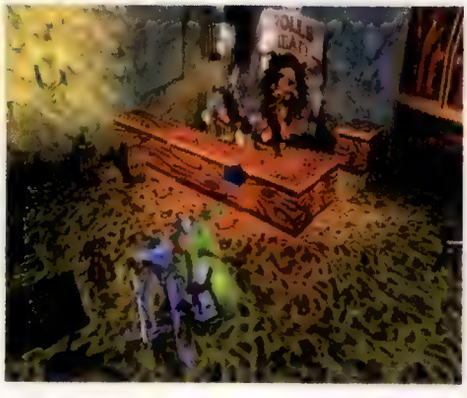
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

Medievil





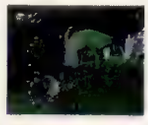


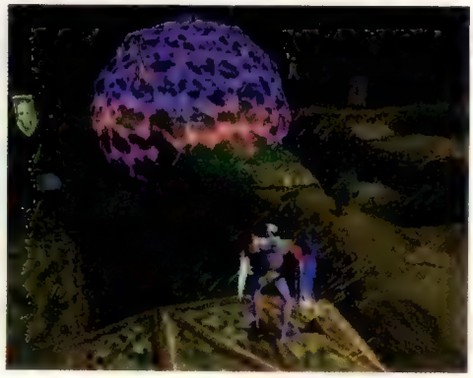


Medievil è un'avventura tridimensionale che combina una grande intensità d'azione a fasi di esplorazione e soluzioni di enigmi. Chiaramente ispirato al lungometraggio di Tim Burton, *The Nightmare Before Christmas*, *Medievil* presenta atmosfere oniriche e surreali, personaggi bizzarri e un'accompagnamento sonoro da cartone animato. L'obiettivo di Millennium, il team anglosassone che sta curando il progetto per Sony Computer Entertainment of Europe, era di aggiornare il *concept* del sempreverde *Ghouls'n'Ghosts* alle potenzialità di animazione tridimensionale di Sony PlayStation. Caratterizzato da un pizzico di humour nero stile *Famiglia Addams*, *Medievil* ha richiesto oltre diciotto mesi di sviluppo. Ambientato nel fittizio reame di Gallowmere, il gioco ci mette nei panni del cavaliere senza macchia e senza paura Sir Daniel Fortesque. Il nostro eroe è impegnato in un duello senza fine contro il malvagio mago Zarok che vorrebbe impadronirsi del regno con l'ausilio della magia nera. Zarok ha creato un esercito di zombie, orchi e altre aberrazioni per mettere in scacco il regno di Re Peregrin. Sconfitto e ucciso una prima volta, Sir Daniel Fortesque resuscita dalla tomba per una nuova battaglia contro le forze del male. Il cavaliere attraverserà lande infestate da mostri di ogni tipo prima di affrontare la sua nemesi. Villaggi abbandonati, cimiteri, caverne oscure, un vecchio campo di battaglia, un galeone fantasma e un manicomio: questi sono solo alcuni luoghi che visiteremo durante la nostra avventura. Ma la battaglia conclusiva si svolgerà nella fortezza di Zorak. *Medievil* include venti scenari, ognuno dei quali caratterizzati da uno stile grafico peculiare. Come se non bastassero i sessanta tipi di avversari "ordinari" dovremo vedercela anche con giganteschi boss di fine livello, come demoni o draghi. Ma *Medievil* non è solo una serie interminabile di combattimenti: i programmatori hanno infatti inserito una serie di *puzzle* da risolvere (ma non aspettatevi un *Diablo* o cose del genere...). Il giocatore ha a disposizione un pratico inventario che gli consente di tenere sotto costante controllo elementi come armi, pozioni magiche e altri elementi utili. Sir Daniel può correre, saltare, accucciarsi, spostarsi di lato e camminare. Tecnicamente parlando, il gioco vanta animazioni a 25 *fps* (30 per la versione NTSC) e sfrutta una risoluzione di 512 pixel per 256. Non mancano spettacolari scene animate tra una sezione e l'altra. Costituito da oltre 350 poligoni (150-200 per i nemici), il nostro eroe è particolarmente abile con spade (ce ne sono tre differenti tipologie), mazze e martelli, ma ha a disposizione anche balestre, archi, asce, fulmini e bastoni. Ci sono inoltre pozioni magiche capaci di aumentare la potenza di Sir Daniel, senza dimenticare i numerosi *power-up* disseminati nei vari livelli. *Medievil* supporta sia il *controller* analogico, sia digitale, mentre sorprendentemente non è prevista la compatibilità con i più diffusi volanti in circolazione. Non vediamo l'ora di giocarci!

IL GIOCO USA UNA TELECAMERA VIRTUALE CHE VARIA AUTOMATICAMENTE L'INQUADRATURA, GARANTENDO IN OGNI MOMENTO LA MIGLIORE VISUALE POSSIBILE.

MEDIEVIL *SFRUTTA ILLUMINAZIONI MULTIDIREZIONALI E OMBREGGIATURE PARTICOLARMENTE CONVINCENTI.*





Titolo : **MEDIEVIL**
Casa : **SCEE**
Uscita : **LUGLIO**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **AZIONE**

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

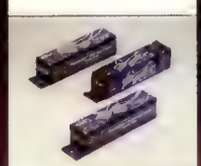
MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK


CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

ROMA

DREAM LAND

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

ORDINA AL

✆ 06/56339373

FAX 06/56341133

Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

NINTENDO 64

JAP	USA
1080 Snow Boarding	**L. 149000**
Banjo & Kazooie	**L. 139000**
Bomberman	L. 139000
Bomberman Heroes	**L. 139000**
Camaleon Twist	L. 129000
Clayfighter	L. 149000
DD Kong Racing	L. 139000
Dynamite Soccer	L. 139000
Dual Heroes	L. 129000
Duke Nukem 64 USA	L. 145000
Doom	L. 99000
Fifa 98 USA	L. 139000
Fighter's Destiny	L. 159000
Foresaken	**L. 159000**
G.A.S.P.!	**L. 149000**
Go Go Truble Maker	L. 99000
Goemon (USA)	**L. 159000**
Hexen USA	L. 99000
Hyper Olimpic Nagano	**L. 149000**
Hyriu No Ken Twin	**L. 119000**
J League Eleven Beat	L. 159000
Lamborghini 64 USA	L. 159000
Mace the Dark Age USA	**L. 159000**
Madden 64	L. 159000
MRC USA	L. 169000
NBA In the Zone 98	**L. 159000**
Quake (USA)	**L. 169000**
Robotron USA	L. 159000
Sim City 2000	**L. 159000**
Snobo Kids	L. 119000
Tataise Gaiden	L. 99000
Wild Choppers	L. 139000
Wonder Project	**L. 139000**
Yoshi Story JAP	**L. 60000**
Yoshi Story USA	**L. 159000**

Pocket Camera per Game Boy L. 119000

Pocket Printer (stampante) L. 159000

Joystick Tekken 3 LTD Version L. 95.000

MODELLINI BANDAI DI EVANGELION GUNDAM MACROSS

CD MUSICALI KEN IL GUERRIERO L. 25.000

VIDEO CD DEI MANGA GIAPPONESI L. 30.000

CD MUSICALI DEI TUOI EROI GIAPPONESI L. 29.000

LETTORE VIDEO CD PER PSX COMPATIBILE JAP - USA - PAL L. 195.000

ACCESSORI

Dual Shock colorati (PSX)	L. 109000
Mouse (PSX)	L. 65000
Neg Con (PSX)	L. 119000
The Glove (Guanto Virtuale PSX)	L. 169000
Joypad Simulatore Treni (Namco)	L. 45000
Analog Racing Controller (PSX)	L. 70000
Joypad Colorati (PSX)	L. 45000
Analog Joystick (PSX)	L. 150000
Fighter Stick (PSX)	L. 89000
Gun con Black (PSX-Namco)	L. 99000
Jolt Gun+ Pedale (PSX-SAT)	L. 129000
Judge Dreed+Pedale (PSX-SAT)	L. 129000
Judge Dreed	L. 89000
VRF 1 x-Cellerator (N64-SAT-PSX)	L. 119000
Power Pro W. Vibration (N64-SAT-PSX)	L. 169000
Simulatore di Volo Optec (PSX)	L. 199000
Mad Catz (PSX)	L. 129000

RIVISTE SPECIALIZZATE DI VIDEO GAMES N 64 - PSX - SAT A L. 20.000 ABBONATEVI!

RIVISTE E CATALOGHI DI MODELLISMO GIAPPONESE

DREAM LAND DICE NO ALLA PIRATERIA!!!

VENDITA
PER
CORRISPONDENZA

ORDINA AL
0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

RIMINI

DREAM LAND

GLI SPECIALISTI
DEL SATURN
TUTTI I TITOLI
D'IMPORTAZIONE

SATURN JAP

Azel Panzer Dragon RPG	**L. 129000**
Bakurestsu Hunte R	L. 129000
Battle Caregga	**L. 139000**
Bomberman Collection	L. 79000
Bomberman Fight	L. 119000
Bobble Symphony	**L. 109000**
Burning Rangers	**L. 119000**
Chaos Seed	**L. 129000**
Cyber Boots	L. 139000
Cotton II	**L. 119000**
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Dungeon Master	L. 149000
Falcom Classic	L. 129000
Finalist	L. 119000
Farland Saga	**L. 149000**
Go Go Goal!	L. 99000
Gungriffon II	L. 119000
Gun Blaze	L. 139000
K-1	L. 99000
Last Bronx	L. 129000
Lunar Magical School	L. 139000
King of Fighter 97	**L. 129000**
Marvel Sup. Her.	L. 99000
Metal Slug	L. 139000
Power Drift	L. 89000
Prisoner of Ice	**L. 139000**
Rayearth USA	**L. 129000**
Real Bout Special + RAM	**L. 139000**
Rockman x 4	L. 139000
Sailor Moon Super S	L. 139000
Sakura Wars	L. 129000
Skull Fang	L. 70000
Shienryu	L. 99000
Shining Force III	**L. 119000**
Shiro Mayo	**L. 129000**
Silhouette Mirage	L. 129000
Sonic R	L. 109000
Star Fighter 3000	L. 99000
Steam Hearts	**L. 129000**
Street Fighter Collection	L. 119000
Street Racer Extra	L. 60000
Solo Crisis	**L. 129000**
Super Robot War F	L. 139000
Super Robot War F Final	L. 139000
Tactical Fighter	L. 129000
The House of the Dead	**L. 129000**
Thunder Force V	L. 139000
Tiger II Plus	L. 109000
Tokimeki Memorial	L. 89000
Vampire Savior	**L. 129000**
Victory Goal	L. 89000
Vandal Hearts	L. 99000
Yu-no (sex)	L. 169000
Yuna 3 Lightning Angel	L. 139000
Wacu Wacu Seven	L. 99000
Willy Wombat	L. 99000
Winter Heat	L. 119000
World Wide Soccer 98	L. 119000

CONSOLE

Nintendo 64 RGB
L. 380.000
Playstation Jap+Dual Shock
L. 430.000
PSX Video CD (vers. Asia)
L. 620.000
Saturn+Video CD+2 Pad
L. 499.000
Game Boy Pocket Colored
L. 109.000

PSX JAP - USA

Alundra (USA)	L. 129000
Arkanoid Returns	L. 129000
Battle Master	L. 139000
Blaze e Blade	**L. 149000**
Bokan Desuyo (Yattaman)	L. 149000
Bomberman World	L. 129000
Bio Hazard Director's Cut	L. 109000
Bio Hazard 2	**L. 135000**
Breat of Fire III (USA)	**L. 119000**
Bushido Blade	L. 129000
Bushido Blade II	**L. 149000**
Chacobo Dungeon	**L. 159000**
Cyber Boots	L. 129000
Crash Bandicoot 2	L. 139000
Crime Crakers 2	L. 139000
Dakar 97	L. 109000
Dead or Alive	**L. 139000**
Door to Phantomille Klonoa	**L. 129000**
Dokiusey 2	L. 149000
Dragon Ball GT	L. 139000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Einhänder (JAP-USA)	**L. 139000**
Elemental Gearbolt (USA)	L. 119000
Enigma	L. 159000
Final Fantasy International	L. 99000
Final Fantasy VII	L. 89000
Final Fantasy V	L. 149000
Final Fantasy Tactis USA	**L. 109000**

PSX JAP - USA

Fighting Evolution	L. 139000
Front Mission Alternative	L. 139000
Front Mission Evolution	L. 139000
Front Mission 2	L. 169000
G-Darius	L. 139000
G Century Gundam	L. 80000
G-Police (USA)	L. 105000
Gundam the Battle Master II	**L. 149000**
Gran Turismo	**L. 139000**
King of Fighters 96	L. 109000
King of Fighters 97	L. 139000
Indi 500	L. 139000
Lunar Silver Star Story	L. 149000
Mad Stalker	L. 139000
Marvel Super Heroes	L. 99000
Nagano Winter Olimpics 98	L. 139000
Neon Genesis Evangelion	L. 139000
Nightmare Creatures USA	L. 99000
Parasite Eve	**L. 159000**
Puzzle Bubble 3DX	L. 129000
R-Types	**L. 139000**
Rage Racer	L. 99000
Real Robot Final Attack	**L. 149000**
Red Asphalt USA	L. 99000
Resident Evil 2	**L. 145000**
Rockman Dash	L. 129000
Saga Frontier	L. 139000
Sailor Moon s	L. 149000
Samurai IV	L. 149000
Sexi Parodius	L. 149000
Side By Side Special	L. 119000
Side Winder USA	L. 69000
Slayers Royal	L. 139000
Soul Edge	L. 89000
Street Fighter Collection	L. 119000
Street Fighter ex Plus	L. 119000
Tales of Destiny	**L. 109000**
Tamagotchi	L. 149000
Tactis Ogre	L. 119000
Tekken 3	**L. 139000**
Tekken 3 LTD	**L. 229000**
Tenchu	**L. 149000**
Time Bokan	**L. 89000**
The Game Paradise 2	L. 149000
Thunderforce	L. 149000
Time & Gail	L. 89000
Tobal 2	L. 149000
Tokimeki Memorial Vol. 1	L. 98000
Tokimeki Memorial Selection	L. 119000
Winning Eleven 3	L. 139000
X-Men us Street Fighter	**L. 139000**
Xenogears	**L. 149000**
Winning Eleven 97	L. 79000
Z Gundam	L. 149000
Zero Pilot	L. 139000

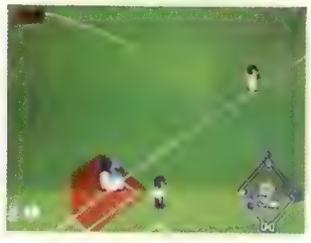
Tokyo Game Show

Spring '98

Alle dieci del mattino del 20 marzo '98 si sono aperte per l'ennesima volta le porte del Makuhari Messe alla carovana videoludica del ***Tokyo Game Show****. La manifestazione ha nuovamente confermato la situazione del mercato giapponese, mostrando una* ***PlayStation strapotente****, un Saturn che si prepara lentamente a cedere il posto alla* ***nuova macchina Sega****, un Nintendo 64* ***a corto di software*** *e un PC in fase di crescita. Ad addentrarsi tra standiste sgambate, assurdi pupazzi e spettacoli bizzarri* ***c'era per noi Nicolas di Costanzo****...*

La versione primaverile dell'edizione '98 del *Tokyo Game Show* ha avuto luogo nel Makuhari Messe il 20, 21 e 22 Marzo, attraendo nel centro congressi di Chiba circa 150.000 spettatori, 7.000 in più rispetto alla passata edizione ma sempre 20.000 meno in confronto a quella autunnale. Approssimativamente 470 titoli sono stati introdotti dai 93 espositori presenti allo show. Il software PlayStation rappresentava circa il 52,7 % dei prodotti presentati contro il 17% di Saturn e il 13.1% di quelli dedicati al PC basati su Windows 95. Nintendo 64 si è piazzato notevolmente indietro rispetto alle altre console con solo il 3,6% dei giochi presentati. Secondo gli addetti al settore, quest'anno il *TGS* ha ospitato molti più eventi rispetto alle passate edizioni.

WORLD STADIUM 2: TORNA IL BIZZARRO BASEBALL NAMCO.

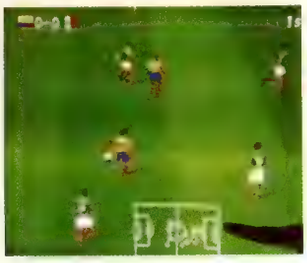


DEEP-FEAR: IL CANTO DEL CIGNO PER SEGA SATURN?

In effetti, aggirandosi per gli stand della fiera, appariva evidente l'impegno che le aziende hanno posto nella presentazione dei propri prodotti. Attori in costume, giganteschi pupazzi, demo in regalo... Non si contano i modi in cui le *software house* hanno cercato di attrarre l'attenzione del pubblico presente: vi erano persino due stand che sfoggiavano rispettivamente una Lamborghini Diablo e una Ferrari F-50. Rispecchiando la situazione del mercato giapponese, la varietà dei giochi mostrati era piuttosto ampia e spaziava dai picchiaduro ai giochi da tavolo. Erano numerose le simulazioni calcistiche, tendenza prevedibile visto l'avvicinarsi del campionato mondiale di calcio. I titoli in grado di catturare maggiormente l'attenzione della folla erano sicuramente la splendida conversione di ***Tekken 3*** e il promettente ***Metal Gear Solid*** di Konami, mentre erano assenti gli attesi ***Dracula X*** per Nintendo 64 e ***D2*** per Saturn e Katana. Mancanze comunque attenuate dalle numerose sorprese come la serie di avventure ***Yarudora*** di Sony, ***Capcom Generation*** e ***Rival School*** di Capcom e ***Star Ocean Second Story*** di Enix. Non a caso, tutti titoli per PlayStation...

SEGA

Riflettendo la situazione internazionale del Saturn, lo stand Sega aveva poco da offrire ai suoi visitatori. Persino in Giappone lo scorso Natale erano in molti a definire la macchina una console morente.
Comunque Sega non ha abbandonato i propri fan, concentrando tutti gli sforzi per produrre il miglior *software* possibile in attesa di commercializzare la nuova console. A proposito di *Katana*, come previsto non è stato fornito nessun dettaglio ufficiale circa le sue caratteristiche: solo tante indiscrezioni e infiniti *no comment* da parte delle *software house* nipponiche. Il titolo più pubblicizzato allo stand Sega era ***Sakura Taisen 2***, simulazione/avventura *sequel* del vincitore del premio CESA dello scorso anno. Sebbene complesso e dotato di uno stile grafico accattivante, ***Sakura Taisen 2*** è troppo dedicato al mercato giapponese per avere



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER: *IL CALCIO DEFINITIVO?*

qualche speranza di essere adattato per l'occidente. Tra le altre novità presentate vi era ***Deep Fear***, un'avventura horror che miscela gli elementi di ***Bio Hazard*** e ***D The Dinner Table***. I dettagli circa il gioco rimangono però ancora indefiniti: Sega si è infatti limitata a mostrare un video che conteneva alcune scene ambientate nelle profondità marine. Sempre dallo stesso enorme video a cristalli liquidi si è potuto vedere ***Bakken Roeder***, un *simulation RPG* sullo stile di ***Shining Force III***. Il sistema di combattimento contenuto nel gioco è a turni e vanta un'interfaccia a icone che ci è parsa particolarmente immediata. Presente anche ***World Wide Soccer '98 Road to Win***, simulazione calcistica che verrà commercializzata, guarda caso, all'inizio del mondiali di Francia. Gli altri titoli mostrati erano tutti già in commercio. Uno stand piuttosto deludente quindi, un po' come la situazione attuale del Saturn nel mondo.

NAMCO

Allo stand di Namco la parola d'ordine era ***Tekken 3***. Enormi cartelloni, giganteschi monitor, spettacoli e quiz, tutti dedicati alla meravigliosa conversione del picchiaduro dal pugno d'acciaio (che troverete prontamente recensito a pag.54). Facendosi largo tra maniaci di ***Tekken*** e curiosi, si potevano scorgere altre novità come la serie di compilation ***Namco Anthology d***edicata alla riesumazione delle console a 8 e 16-bit. Il primo volume, che verrà commercializzato a partire da giugno, contiene ***Babel*** (RPG/Famicom), ***Wrestle Ball*** (sportivo/Megadrive), ***King's Land*** (RPG/Famicom) e ***Star Jester*** (azione/Famicom). Il secondo, previsto per il mese seguente, offre ***Gradius 2*** (RPG/Famicom), ***Pac-Attack*** (azione/Megadrive), ***King of Kings*** (RPG/Famicom) e ***Valkyrie's Adventure*** (RPG/Famicom). Tutti i giochi saranno fedeli riproduzioni degli originali, a parte ***Star Jester*** di cui è disponibile anche una versione poligonale. Namco ha anche annunciato di voler distribuire le *compilation* nel mercato americano; nulla di certo invece per l'Europa. Previsto per il 25 aprile in Giappone, era anche presente ***World Stadium 2***. Questa simulazione di baseball poligonale, caratterizzata da giocatori dotati di buffi testoni, vanta un sistema di controllo particolarmente efficace pensato appositamente per il *controller* Namco *NeGcon*.

KONAMI

La casa nipponica ha mostrato un gran numero di novità tra le quali spiccava sicuramente ***Metal Gear Solid***. La folla attratta dal gioco era immensa: tra la gente estasiata dalla spettacolarità del gioco vi erano addirittura alcuni membri del Sonic Team, intenti a scoprire più dettagli possibili riguardo l'*action game* Konami. La versione mostrata conteneva un livello d'addestramento praticamente completo insieme alla prima ambientazione del gioco. Konami ha dichiarato che le parti principali del gioco sono ormai state ultimate e gli sviluppatori sono impegnati nel loro assemblamento. Alla domanda di una percentuale precisa circa lo stadio di sviluppo ci è stato risposto che il gioco è pronto al 60% circa. Il titolo sarà disponibile in Giappone a partire dal 3 settembre. Oltre a ***Metal Gear Solid***, i più interessanti giochi in esposizione erano sicuramente ***Dolphin's Dream*** e ***Kitty the Kool! Let's Dance! Dance!! Dance!!!***. Il primo è un gioco d'azione nel quale il giocatore impersona dei sommozzatori impegnati nella ricerca di un tesoro. La *demo* mostrata rivelava la possibilità di difendersi dalle minacce sottomarine mediante un arpione. L'animazione dei personaggi ci è parsa di ottimo livello, sebbene la demo presentasse alcuni problemi di *clipping* e un fastidioso effetto-nebbia. Non mancavano inoltre effetti speciali come la rifrazione dei raggi solari nell'acqua. L'uscita del gioco è prevista per settembre in Giappone; a seguire la versione occidentale. ***Dance! Dance!! Dance !!!*** è un gioco musicale sullo stile di ***Bust-a-Move*** di Enix che offre una modalità a due giocatori e uno *story mode* simile a un gioco di ruolo. La sua caratteristica più interessante è però la possibilità di sostituire il CD del gioco con uno a nostra scelta per poi ballarne le musiche. L'uscita del gioco è prevista per quest'estate. Tra gli altri titoli presentati abbiamo il bizzarro ***Poy Poy 2***, un gioco di gruppo nel quale ci si combatte a colpi di armi ed incantesimi. Rispetto al primo episodio sono stati apportati numerosi miglioramenti: l'arena di gioco non è più bidimensionale ma presenta dislivelli e ostacoli. Inoltre è finalmente presente un indicatore dei punti-ferita dei personaggi, mancanza che rendeva il primo ***Poy Poy*** piuttosto frustrante. La versione completa del gioco sarà disponibile in Giappone a partire da luglio. Dalla casa responsabile della magnifica saga calcistica iniziata con ***Fighting Eleven*** non poteva mancare un gioco di calcio: al *Tokyo Game Show* questo genere era degnamente rappresentato da ***International SuperStar Soccer***. Per la prima volta la simulazione di calcio Konami possiede sia la licenza della J-League che quella del campionato mondiale di calcio. Tra le novità più interessanti abbiamo la possibilità di variare l'inquadratura da verticale a orizzontale, un sistema di strategia automatica della CPU con sedici tattiche differenti e il commento parlato in inglese realizzato da un famoso giornalista della BBC. Questa nuova versione del classico calcio Konami vanta migliori animazioni e una grafica più pulita. Attendetevi l'uscita del gioco nel mese di giugno sia in Giappone che in America. Sui monitor Konami ha effettuato un rapido passaggio, una dozzina di secondi circa, un filmato dedicato a ***Genso Suikoden*** 2: paragonato con il primo episodio della serie, i miglioramenti erano numerosi. Particolarmente convincenti gli effetti speciali degli incantesimi. Stando a Konami, il gioco dovrebbe essere ultimato entro la fine dell'anno.

CAPCOM

Dopo aver raggiunto i tre milioni di copie vendute di ***Bio Hazard 2*** nella settimana dello *show*, l'euforia allo stand Capcom si poteva tastare con mano. Al *TGS* la casa di Osaka ha principalmente mostrato giochi dedicati al genere che gli è più caro, i picchiaduro. Per PlayStation è stato presentato ***Rival School***, previsto per luglio, e ***Pocket Fighter***. Dopo mesi di voci e indiscrezioni, è stata mostrata ufficialmente la collezione di classici Capcom intitolata ***Capcom Generation,*** i cui primi due volumi saranno dedicati rispettivamente alla saga di ***Ghost & Goblins*** e a quella di ***1942***. Allo stand Capcom erano anche presenti i *coin-op* di ***Street Fighter EX 2*** e ***Plasma Sword: Nightmare of Blinstein***, la cui conversione per PlayStation appare sempre più certa.

SONY

A giudicare dai titoli presentati alla mostra, sembra che Sony sta cercando di esplorare nuovi generi. Il titolo di gioco più bizzarro spettava a ***XI*** (pron. "*sai*"), un *puzzle game* simile a ***I.Q./Kurushi*** dove i cubi sono stati sostituiti da dadi. ***XI***, che consente il gioco contemporaneo di cinque giocatori, verrà distribuito a partire da giugno. Sicuramente non da meno in quanto a stranezza era ***Stolen Song***, un gioco musicale in cui il giocatore deve suonare con una

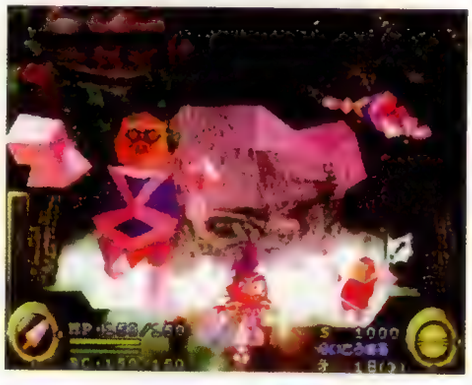
CAPCOM GENERATIONS

Una delle sorprese più piacevoli dell'ultima edizione del *Tokyo Game Show* è stata ***Capcom Generations***, una serie di raccolte di classici della leggendaria casa di Osaka. La *compilation* Capcom si affianca ai "Musei" Namco e alle "Ere" Sega, a conferma che il *retrogaming* è ormai diventato un genere videoludico a tutti gli effetti. Il primo volume è dedicato alla serie di sparatutto a scorrimento verticale ***194****, mentre il secondo raccoglie tutti i capitoli della saga di ***Ghosts & Goblins***. ***Capcom Generations vol. 1***, previsto per agosto, include conversioni perfette di ***1942***, ***1943*** e ***1943 Enhanced***, quest'ultima una versione migliorata del popolare sparacchino, mentre ***Capcom Generations vol. 2*** (atteso per settembre) raccoglie i leggendari ***Ghosts & Goblins***, ***Ghouls & Ghosts***, ***Super Ghouls & Ghosts*** (apparso solo su Super Famicom). Potremo finalmente rivivere le avventure del cavaliere Arthur sulla nostra PlayStation. Capcom sta preparando altri tre volumi, basati su popolari serie videoludiche come ***Strider Hiryu***, ***Bionic Commando*** e Megaman, senza dimenticare l'imminente ***Street Fighter Collection vol. 2***, che includerà ***Street Fighter 1***, ***Street Fighter 2***, ***SF2:CE***, ***SF2 Turbo*** e un quinto titolo ancora da annunciare.

LET'S DANCE! DANCE!! DANCE!!!: *PARAPPA HA ORMAI FATTO SCUOLA.*

RIVALS SCHOOL

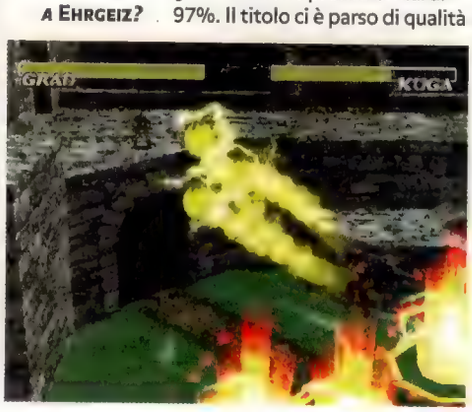
Il terzo sparatutto tridimensionale targato Capcom - nonché secondo episodio della serie *Capcom Fighting Edge* - arriva su PlayStation. Dopo ***Star Gladiator*** e ***Street Fighter Alpha EX***, la casa di Osaka porta su PlayStation ***Rival Schools United by fate***. Picchiaduro basato sui combattimenti di liceali, ***Rivals School*** ha ottenuto un certo successo nelle sale giochi giapponesi. Interamente tridimensionale, ***Rivals School*** è caratterizzato da personaggi e ambientazioni molto "*manga*-ispirate". Il gioco include diciotto lottatori suddivisi in sei squadre da tre lottatori e riprende alcune delle peculiarità di ***X-Men vs Street Fighter*** – include il sistema di *tag*, che consente di chiedere il cambio durante il combattimento. L'uscita del picchiapicchia è prevista per il quindici luglio in Giappone. Anteprima estesa su uno dei prossimi numeri di SPC.



chitarra virtuale. Alcuni gruppi hard-rock giapponesi mostravano al pubblico le virtù del gioco: uno spettacolo sicuramente più divertente del titolo stesso... Il gioco sarà disponibile il 21 maggio in Giappone. Estremamente pubblicizzata anche la serie di avventure chiamate ***Yarudora***. La saga è composta da quattro titoli: ***Double Cast*** (giugno), ***Kisetsu wo Dakishimete*** (luglio), ***Sampaguita*** (ottobre) e ***Yukiwari no Hana*** (novembre). Ciò che rende questi titoli particolarmente attesi dagli *anime otaku* è la presenza di un numero elevatissimo di sequenze animate realizzate nientemeno che da I.G. Production (***Ghost in The Shell, Tales of Destiny, Tekken 3***). Per essere più precisi, il loro numero è tre volte superiore a quello presente nel gioco di ***Ghost in The Shell*** (facendo due conti dovrebbero attestarsi intorno ai trenta minuti!). Ma non è finita qui: la caratterizzazione dei personaggi è stata realizzata da famosi artisti giapponesi. Il primo episodio vanta il medesimo *character designer* della serie televisiva *Martian Successor Nadesico*, mentre la caratterizzazione dei personaggi di ***Sampaguita*** è stata affidata al maestro Masamune Shirow (*Ghost in The Shell, Appleseed*). La serie di ***Yarudora*** conterrà una semplice meccanica di gioco che consentirà comunque di disporre di più finali possibili. Data l'elevata presenza di sequenze animate, ogni capitolo si comporrà di due CD. Allo stand Sony era anche presente ***Fire Panic***, un gioco simile a ***Burning Rangers*** (Sega) nel quale si debbono affrontare incendi e altre calamità. L'uscita è prevista per quest'estate. Approfittiamo di quest'angolo dedicato a Sony per annunciare che il gruppo di sviluppo responsabile della creazione di ***Gran Turismo*** si è recentemente separato dalla casa giapponese fondando una *software house* chiamata Polyphony. Non temete comunque: i legami con Sony sono tutt'altro che recisi...

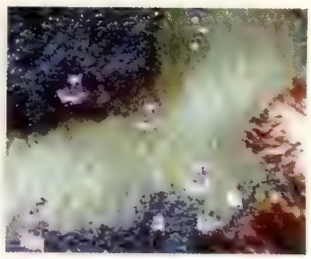
BRAVE FENCER MUSASHINDEN: *PIÙ UN PLATFORM CHE UN GIOCO DI RUOLO.*

DESTREGA: *LA RISPOSTA KOEI A EHRGEIZ?*



HORSE RACER: *RIAPPARE LA SIMULAZIONE IPPICA DI SQUARE.*

TAIL CONCERTO: *DA BANDAI UNA SORPRESA DEL TUTTO INATTESA.*



SONERSCHILD: *STRATEGIA IN ALTA RISOLUZIONE DA KOEI.*

SQUARE

Lo stand Square era dominato da ***Brave Fencer Musashinden*** e ***Final Fantasy V***. Il primo ci è parso più un *platform* poligonale che un gioco di ruolo. Impressionante la fluidità delle animazioni, soprattutto considerando la complessità grafica del gioco. Meno convincente ***Final Fantasy V***: sebbene a detta di molti sia uno dei migliori episodi della saga, il suo aspetto grafico è ormai troppo datato per l'attuale utenza PlayStation. Era anche presente una versione giocabile di ***Soukagi***, atteso gioco d'azione pronto ormai al 97%. Il titolo ci è parso di qualità piuttosto incostante: i personaggi non godono di una definizione molto elevata e non vantano una grande qualità delle animazioni. In compenso la caratterizzazione dei nemici e la complessità dei fondali sono particolarmente convincenti. I combattimenti all'interno del gioco sono casuali: gli avversari appaiono all'improvviso nelle vicinanze del giocatore costringendolo a non abbassare mai la guardia. L'uscita del gioco in Giappone è ormai imminente. Allo stand Square è anche riapparsa la simulazione ippica annunciata molti mesi or sono. ***Horse Racer*** presenta un dettaglio grafico notevolmente superiore agli altri titoli similari presenti sul mercato, confermando come Square riesca a prevalere in ogni genere videoludico. Sfortunatamente l'atteso picchiaduro ***Ehrgeiz*** era rappresentato solo da alcuni esemplari del *coin-op*, per altro sempre occupati... Durante la mostra vi sono state infine numerose voci circa un'imminente *demo* di ***Final Fantasy VIII***. Del gioco comunque nessuna traccia...

SNK

Lo stand della casa di Osaka era principalmente dedicato al software per Neo Geo/Neo Geo CDZ. PlayStation era rappresentata dall'imminente ***Samurai Spirits Kenkyaku Shinan***, che contiene le perfette conversioni dei primi due ***Samurai Spirits***, e ***King of Fighters: Kyo***, un'avventura grafica dedicata a uno dei personaggi più caratteristici della saga di picchiaduro di ***King of Fighters***, Kyo Kusanagi. La storia descritta nel gioco è ispirata all'omonimo fumetto pubblicato in Giappone sulle pagine di *Hao Magazine* (Kodansha) nel corso di un anno. Il giocatore interpreta lo stesso Kyo, intento a scoprire i misteri che si nascondono dietro l'organizzazione dell'edizione '97 del torneo The King of Fighters. Nel corso dell'indagine s'incontreranno numerosi personaggi dell'universo SNK: la ragazza del protagonista Yuki, il suo apprendista Shingo Yabuki, i suoi genitori Saishu e Shizuka e tutti i partecipanti al ***KoF '97*** ovviamente. Il gioco contiene anche il trio di combattenti introdotti nel manga, Kyoji, Junko e Shota Sendo, il cui scopo iniziale è quello di rubare a Kyo l'invito per il torneo. ***King of Fighters: Kyo*** sarà disponibile in Giappone a partire da quest'estate. SNK ha inoltre annunciato lo sviluppo di un gioco interamente dedicato a uno dei suoi personaggi più rappresentativi, Athena Asamya. Intitolato ***Athena Project***, il gioco è in fase di sviluppo da SNK e Umekobo. I pochi dettagli forniti rivelano un gioco d'azione poligonale ambientato nella scuola della giovane eroina di SNK. Non è ancora chiaro per quale piattaforma sia destinato il gioco: la più probabile comunque appare PlayStation. Parte integrante del progetto sembra anche la realizzazione di una serie televisiva, la cui produzione è ancora allo stadio iniziale di sviluppo.

BANDAI

E' ormai chiaro che la casa nipponica ha intenzione di rendere più varia la propria linea di giochi, producendo più giochi originali e meno *tie-in* insulsi. Il titolo più interessante era ***Tail Concerto***, un gioco di azione ed esplorazione ambientato in un mondo popolato da gatti e cani antropomorfi: la storia del gioco sembra si basi proprio sul difficile rapporto che intercorre tra le due specie di animali (!). Dal punto di vista grafico, ***Tail Concerto*** presenta fondali particolarmente complessi, soprattutto nelle ambientazioni cittadine, e ottime animazioni. Importante notare che la caratterizzazione dei personaggi è stata affidata a Nobuteru Yuki (*The Vision of Escaflowne, Record of Lodoss War*), il cui inconfondibile stile grafico arricchisce le numerose sequenze in FMV presenti nel gioco. ***Tail Concerto*** sarà distribuito a partire da fine aprile. Tra gli altri titoli presentati abbiamo un picchiaduro a scorrimento poligonale intitolato ***Crisis Beat***, uno sparatutto poligonale "alla ***Star Fox***" chiamato ***Cowboy Bebop***, il bizzarro simulatore di gatti ***Every Day is Cat Day*** e l'ottimamente animato

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651/2

Indirizzo Internet
http:\\www.speedysoft.com
E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

PLAYSTATION L. 290.000

ACTION REPLAY	L. 39.900	CONTROLLER SONY	L. 44.900	PAD ANALOGICO	L. 59.900
ARCADE STICK	L. 72.900	DUAL SHOCK	TEL.	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CAVO LINK	L. 19.900	MEMORY CARD COMPATIB.	L. 29.900	PISTOLA JOYTECH CON RINCULO E PEDALE PSX - SAT	L. 125.900
CAVO SCART	L. 18.900	MEMORY CARD SONY	L. 39.900	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CAVO SUPER VHS	L. 18.900	MODULATORE RF	L. 31.900	VOLANTE-PEDALIERA MAD CATZ	L. 119.900
CONTROLLER ALPS	L. 79.900	MOUSE SONY	L. 59.900		
CONTROLLER COMPATIB.	L. 29.900				

PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE + CAVO SCART L. 59.900
PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE L. 24.900 con l'acquisto di un gioco

TITOLI

ALIEN TRILOGY	L. 47.900	DEATHTRAP DUNGEON	L. 89.900	NAGANO WINTER OLYMPIC	L. 89.900	TEKKEN 2	L. 49.900
ALUNDRA	L. 89.900	DESTRUCTION DERBY 2	L. 49.900	NBA LIVE '98	L. 84.900	TEKKEN 3 JAP	L.139.900
APOCALYPSE	L. 89.900	DIABLO	L. 89.900	NHL'98	L. 84.900	TIME CRISIS + PISTOLA	L.139.900
BLODY ROAR	L. 84.900	DOOM	L. 59.900	ODDWORLD	L. 84.900	TOCA TOURING CAR	L. 89.900
BROKEN HELIX	L. 84.900	DIE HARD TRILOGY	L. 47.900	ONE	L. 89.900	TOMB RAIDER	L. 49.900
BUSHIDO BLADE	L. 84.900	DUKE NUKE'M 3D	L. 79.900	PANDEMONIUM 2	L. 84.900	TOMB RAIDER 2	L. 89.900
BUST A MOVE 2	L. 47.900	EINHANDER JAP	L.139.900	PITFALL 3D	L. 89.900	TOTAL NBA '97	L. 89.900
BUST A MOVE 3	L. 69.900	EXTREME SNOW BREAK	L. 84.900	POWERBOAT RACING	L. 89.900	TRACK & FIELD	L. 47.900
CASTELVANIA	L. 89.900	FIFA '98	L. 89.900	RASCAL	L. 89.900	V-RALLY	L. 84.900
CHILL	L. 89.900	FIGHTING FORCE	L. 84.900	RED ALERT	L. 89.900	WARCRAFT 2	L. 84.900
COLONY WARS	L. 84.900	FINAL FANTASY VII	L. 89.900	RIVEN	L. 99.900	WIPEOUT	L. 47.900
CRASH BANDICOOT	L. 49.900	GEX ENTER THE GECKO	L. 89.900	RESIDENT EVIL 2 PAL	TEL.	WIPEOUT 2097	L. 49.900
CRASH BANDICOOT 2	L. 84.900	GRAN TURISMO	L. 89.900	RESIDENT EVIL 2 USA	L.129.900		
CROC	L. 89.900	ISS PRO	L. 84.900	SENSIBLE SOCCER 2000	TEL.		
DEAD OR ALIVE USA	L.129.900	MARVEL SUPER HEROES	L. 84.900	SOUL BLADE	L. 49.900		
		MDK	L. 84.900	STREET FIGHTER EX	L. 84.900		
		MICROMACHINES V3	L. 47.900	TEKKEN	L. 49.900		

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME e OFFERTE**

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-18.30 giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....
via ..... n. ..... città
prov. ..... c.a.p. ..... tel.

titolo programma | sistema

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

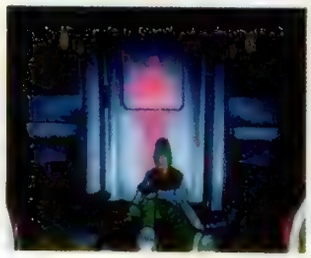
STAR OCEAN: SECOND STORY

Uscito circa tre anni orsono per Super Famicom, *Star Ocean* ha costituito uno dei tanti tentativi di Enix di affiancare alla propria saga di *Dragon Quest* altri giochi di ruolo di qualità. *Star Ocean: Second Story* per PlayStation rappresentare invece un'operazione più impegnativa e vanta splendidi filmati in computer grafica, dinamici movimenti di camera e splendidi fondali pre-renderzzati. Il gioco utilizza la medesima soluzione grafica adottata in *Final Fantasy VII* con fondali bidimensionali su cui si muovono personaggi in 3D. I combattimenti avvengono invece in un ambiente interamente poligonale. La meccanica di gioco risulta un'evoluzione di quella presente nell'episodio precedente: il sistema di combattimento appare particolarmente dinamico e flessibile consentendo al giocatore di attuare differenti strategie di gioco. E' infatti possibile eseguire sia attacchi frontali che aggressioni alle spalle o tentativi di assedio. *Star Ocean: Second Story*, che sarà compatibile con il *Dual Shock*, verrà distribuito a partire da quest'estate.

picchiaduro dedicato alla saga di Ultraman intitolato *Ultraman Fighters*. A focalizzare l'attenzione dei passanti allo stand Bandai era però l'incredibile *Handy Watcher*, una periferica che trasforma il vostro GameBoy in un sistema d'individuazione ittica: l'apparecchio consiste principalmente in un sensore galleggiante, collegabile alla console portatile, in grado di percepire suoni e vibrazioni. Grazie ad esso potrete individuare la direzione in cui si trovano i pesci nascosti nella zona circostante. Il sistema contiene anche alcuni sottogiochi d'ispirazione ittica per consentirvi d'ingannare il tempo nell'attesa. *Handy Watcher* verrà distribuito in Giappone all'elevato prezzo di 14.800 yen. Bandai sta attualmente considerando se commercializzarlo anche all'estero. Allo stand Bandai non potevano mancare i consueti giochi ispirati all'animazione nipponica, principalmente rappresentati dal promettente *Macross Digital Mission VF-X 2*. Al nome del gioco è anche stato associato un concorso per i dettagli del quale vi rimando al box presente in questa pagina. A sorpresa vi era anche un simulatore poligonale dedicato alla serie animata *Mobile Police Patlabor*, che si appresta a godere anche di una terza trasposizione cinematografica (*XI Patlabor*): il gioco però era ancora troppo incompleto per poter essere giudicato. La *demo* comunque mostrava fondali particolarmente dettagliati e *mech* composti da un elevato numero di poligoni. Nessuna data di uscita del gioco è stata al momento rivelata. Sia il gioco dedicato a *Macross* che quello ispirato a *Patlabor* rimangono al momento un'esclusiva PlayStation.

TRAP GUNNER: *VIOLENZA POLIGONALE PER DUE GIOCATORI*

KATTOBI TUNE: *ANCHE IN GIAPPONE DONNE E MOTORI...*



DARK MESSIAH: *ATLUS TENTA CON LE AVVENTURE IN FMV.*

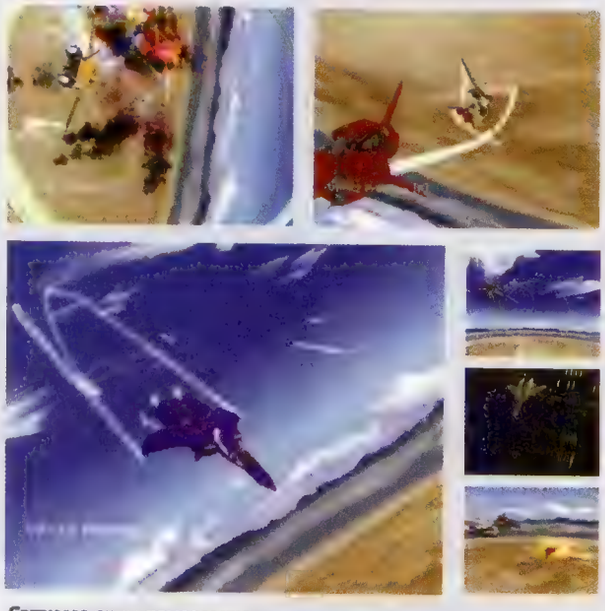
ZILL O'LL: *SEMPRE PIÙ* FINAL FANTASY.

PGS in breve

Tra i titoli più promettenti mostrati dalle altre case abbiamo l'intera *line-up* di giochi Koei che vi abbiamo descritto ampiamente negli scorsi numeri di **Super Console PlayStation**. I più convincenti ci sono sembrati il nuovo gioco di strategia intitolato *Sonerschild*, il picchiaduro *Destrega* e il gioco di ruolo *Zill O'll*. Il primo è stato realizzato in alta risoluzione e dovrebbe venir distribuito entro la fine dell'anno. *Destrega* ha confermato la qualità che traspariva dalle prime immagini mostrate del gioco: la data della sua distribuzione rimane confermata per quest'autunno. *Zill O'll* ci è parso praticamente identico a *Final Fantasy VII* in ogni suo dettaglio, sia dal punto di vista della meccanica di gioco che di quello qualitativo. La sua distribuzione dovrebbe avvenire entro la fine dell'anno. Sfortunatamente Enix non è riuscita a preparare una *demo* di *Dragon Quest VII* in tempo per lo *show*; in compenso la casa nipponica ha mostrato il gioco di ruolo *Star Ocean: Second Story* che vanta un innovativo *Dual Hero System*. Tramite questo sistema il giocatore inizia l'avventura con un personaggio per terminarla con un altro. Enix ha inoltre presentato un *platform* poligonale di nome *Astronka* e uno strano gioco con protagonista un uovo, intitolato *Hello Charly*. Il titolo più pubblicizzato allo stand Enix era comunque il *rhythm game* *Bust-A-Move*: alcuni ballerini hanno continuato a danzare sulle musiche del gioco per tutti i tre giorni della fiera. Genki era presente con *Kattobi Tune*, una simulazione automobilistica dove il giocatore è diviso tra gare, allenamenti e appuntamenti con le proprie ragazze. Atlus mostrava un'interessante conversione per PlayStation e Saturn di *Soul Divide*, sparatutto realizzato da Psikyo che può essere descritto come una fusione tra *Lords of Thunder* e *Actraiser*. Dotato di effetto grafici straordinari, boss enormi e animazioni fluidissime il gioco sarà disponibile in Giappone nel mese di aprile. La seconda sorpresa di Altus era rappresentata da *Trap Gunner* per PlayStation. Questo sparatutto poligonale multiscorri-

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X 2

Bandai ha in fase di sviluppo un *sequel* del mediocre *Macross Digital Mission VF-X*, sparatutto dedicato alla storica serie animata robotica di Tatsunoko. Dalle immagini mostrate al *Tokyo game Show* la qualità grafica del gioco sembra notevolmente aumentata: effetti come il riflesso della luce solare sono stati aggiunti in modo da incrementare il realismo visivo. Bandai ha inoltre indetto un referendum tra le riviste giapponesi e internazionali per scegliere il nome del nuovo robot Valkyrie ideato appositamente per il gioco. **Super PlayStation Console** ha avuto l'onore di essere scelta per partecipare al voto: vi invitiamo quindi a unirvi a noi nella scelta del nome, inviando le vostre proposte all'indirizzo di **Playground**. Il nome del nuovo robot dovrà essere inviato a Bandai entro il 15 giugno, quindi iniziate sin d'ora a pensare a qualcosa di appropriato per questa nuova creazione appartenente all'universo di *Macross*.



SPERIAMO CHE I MIGLIORAMENTI APPORTATI NON SI LIMITINO ALLA GRAFICA...

OPINION LEADER®

MADE IN HELL

(FABBRICATE ALL'INFERNO)

Hand Made WORKS Titanio

HAND MADE W WORKS

Siamo scesi all'inferno
per costruire scarichi così.
Sono forgiati a mano tra le fiamme,
sono progettati per correre
sui circuiti del motomondiale,
sono pronti a viaggiare
per le strade del mondo
con il tuo scooter.
LeoVinci Hand Made, scarichi diabolici.

Hand Made WORKS Carbonio

Stefano Perugini corre con LeoVinci

HAND Z MADE

Hand Made Z Alluminio

leovinci®
RACING SPARE PARTS

Tel. 0173/465111 - Telefax 0173/465219
www.leovinci.com leovinci@leovinci.com

mento vantava splendide *texture* e ottime animazioni. Nel titolo il giocatore impersona un mercenario che deve completare svariati tipi di missioni ad ogni livello. Particolarmente convincente la modalità *deathmatch* a due giocatori mediante *split-screen*. Sfortunatamente Atlus non ha ancora deciso la data d'uscita del gioco. Tra gli altri titoli mostrati dalla casa giapponese per PlayStation abbiamo ***Dark Messiah***, un'avventura grafica con elevato utilizzo di filmati in FMV, e il gioco di ruolo ***Rebus*** che verrà distribuito in Europa da Konami. Allo stand Taito erano presenti ***G-Darius***, ormai imminente, e ***Puchi Carat***, *puzzle game* a metà tra ***Puzzle Bobble*** e ***Breakout***: l'obiettivo del gioco consiste infatti nel colpire con una palla dei cristalli posti sul soffitto allo scopo di distruggerli. Al momento della sua uscita, la cui data non è stata ancora specificata, ***Puchi Carat*** verrà distribuito insieme a uno speciale *controller*. ESP mostrava il *platform* ***Silhouette Mirage*** e il gioco di ruolo ***Lunar: Sliver Star Story***, previsto per il mese di maggio. Jaleco era presente con l'interessante ***T***: il gioco non offriva ancora controlli molto accurati, ma in compenso la grafica era spettacolare. Human ha presentato il sorprendente ***Epic Stellar*** per PlayStation, un *simulation RPG* poligonale nel quale il giocatore utilizza enormi *mech*. Il gioco, simile a titoli come ***Front Mission 2*** e ***Vandal Hearts***, vanta un particolare sistema che consente di variare l'andamento della storia offrendo numerosi finali differenti. Sempre da Human era possibile ammirare un bizzarro gioco di guida chiamato ***Decotora***, dove il giocatore deve gareggiare con camion coloratissimi nelle affollate autostrade nipponiche. Allo stand Kodansha era in mostra ***Shura no Mon***, un picchiaduro poligonale ispirato all'omonimo *manga*. Previsto per l'inizio di aprile, il gioco è basato su incontri di lotta realistici come il fumetto a cui s'ispira. Hudson ha mostrato un filmato contenente un promettente gioco d'azione acquatico intitolato ***Blue: Legend of Water***. Nessuna data di uscita precisa ha però accompagnato la presentazione. Ad attrarre il pubblico allo stand Tecmo vi era il *sequel* di ***Deception***, un gioco dove bisogna sconfiggere gli avversari unicamente piazzando trappole. Tra gli oggetti utilizzabili vi sono tagliole per orsi, assurdi muri finti a molla e scale che impediscono di risalire una volta scesi. La casa produttrice si è ancora riservata di annunciare la data d'uscita del gioco. Takara ha presentato l'ennesimo gioco della serie ***Choro Q***, intitolato ***Choro Q Marine Q-Boat***, e un *simulation RPG* intitolato ***New Generation Robot Wars: Brave Saga***. Quest'ultimo, previsto per dicembre, vanta la presenza di numerose serie animate della Sunrise (*Dougram, Votoms, Galian*) e costituisce in pratica una risposta a ***Super Robot Taisen*** di Banpresto. Victor Interactive ha mostrato una simulazione di pugilato nella quale si poteva scegliere sia personaggi maschili che femminili. La sua giocabilità ci è parsa particolarmente immediata e divertente, elemento che compensa il dettaglio grafico non elevatissimo del gioco. ***Dynamite Boxing*** verrà distribuito sia in Giappone che in America prima della fine dell'anno in corso.

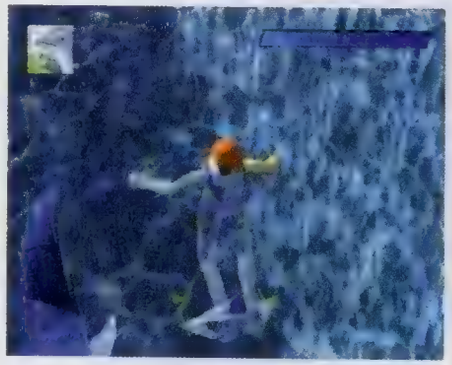
DECOTORA ***SICURAMENTE NON COSTITUISCE UNA MINACCIA PER*** **GRAN TURISMO...**

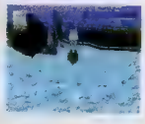
CHORO Q MARINE Q-BOAT

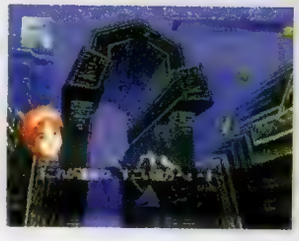
Continua la trasposizione videoludica della fortunata linea di giocattoli di Takara con ***Choro Q Marine Q-Boat***, previsto per il mese di giugno. Come lascia intendere il titolo, questa volta i protagonisti del gioco saranno mezzi navali disponibili in più di 120 esemplari differenti. Tra le modalità di gioco offerte vi sono un *survival mode*, una modalità di gara libera e il consueto campionato. I tracciati, ambientati sia in superficie che sott'acqua, contengono numerosi segreti e livelli bouns la cui scoperta è necessaria per poter disporre dell'intera serie di mezzi. L'idea iniziale di realizzare giochi ispirati ai mezzi deformi della linea *Choro-Q* poteva essere anche originale e divertente all'inizio, ma questi *sequel* tutti uguali stanno iniziando a stancare. Takara dovrebbe iniziare a concentrarsi su titoli più innovativi...

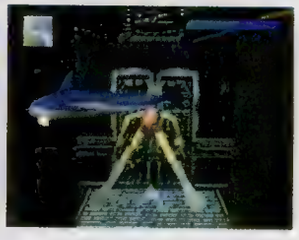
BLUE: LEGEND OF WATER

Mostrato allo stand di Hudson mediante un breve filmato, ***Blue: Legend of Water*** è parso come una promettente avventura in 3D con ambientazione sottomarina. La sequenza mostrata aveva come protagonista una ragazza poligonale che nuotava accompagnata da un delfino. La casa produttrice ha comunque affermato che il gioco conterrà anche sequenze in luoghi "asciutti" come caverne e rovine. Il sistema di controllo del personaggio è stato descritto come simile a quello di ***Mario 64***: attendetevi quindi una piena compatibilità con lo *stick* analogico del *Dual Shock*. Il dettaglio grafico mostrato dalla *demo* appariva più che discreto nonostante l'iniziale stadio di sviluppo del gioco. Molto belli gli effetti speciali che rendevano l'ambientazione sottomarina particolarmente realistica. Sfortunatamente Hudson non ha voluto ancora esprimersi circa la data di uscita del gioco.





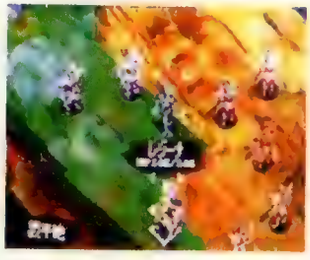




Conclusioni

Quest'edizione primaverile del *Tokyo Game Show* è stata chiaramente monopolizzata da PlayStation e ha confermato il lento ma inesorabile ritiro di Sega Saturn dal mercato. Con l'intensificarsi delle informazioni riguardanti il nuovo Sega Katana, molte case hanno preferito assumere una posizione di attesa nei confronti della grande "S". Altre invece, come nel caso di Treasure, hanno preferito iniziare a sviluppare per altre macchine. Molti si attendevano esaltanti novità per N64, ma la non ottima situazione nazionale della console sembra aver scoraggiato una buona percentuale delle terze parti Nintendo. Sony ha ormai costruito un'impenetrabile fortezza intorno alla propria (ampia) fetta di mercato videoludico nipponico che né Sega, né Nintendo sembrano in grado d'intaccare. L'unica possibilità per una "rimonta" potrebbe essere rappresentata da un'eccezionale ***Zelda*** o da un formidabile *Katana*. Peccato che entrambi non vedranno la luce prima della fine dell'anno...

NICOLAS DI COSTANZO & DIEGO CORTESE



EPIC STELLAR: ***HUMAN SI LANCIA NELLE SIMULAZIONI ROBOTICHE.***

L'ASSURDO **DECEPTION 2** ***ATTIRAVA ORDE DI BAMBINI ALLO SHOW.***

DYNAMITE BOXING: ***FINALMENTE UNA BOXE DECENTE SU PLAYSTATION.***

PER IL TUO GRANDE GIOCO DI GUIDA,

IL VOLANTE PIÙ VENDUTO IN EUROPA,

OGGI AD UN PREZZO ECCEZZIONALE!

LIRE

119.000

IVA COMPRESA

GAMESTER

La linea completa di accessori per PlayStation

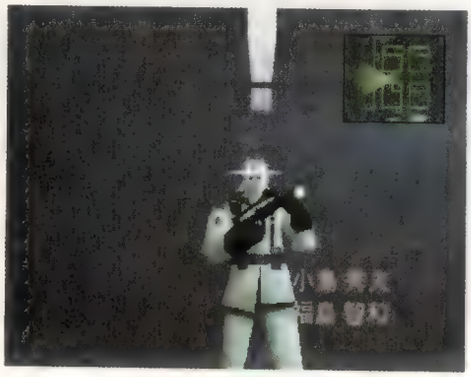
HALIFAX

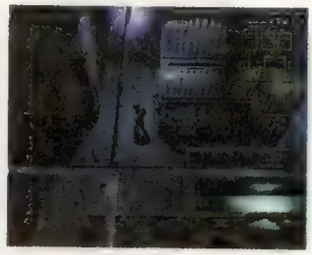
HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

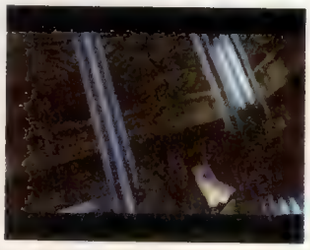
www.halifax.it

Metal Gear Solid

A l'inizio non volevo crederci. *Metal Gear Solid*, il gioco più atteso del '98 è stato posticipato di altri sei mesi. Se si calcola che lo sviluppo del terzo episodio della saga creata da Hideo Kojima ha già richiesto due anni, è facile immaginare la delusione dei fan. Konami ha selezionato un ristretto numero di giornalisti per motivare l'ennesimo ritardo. L'appuntamento era fissato per le sei del pomeriggio in una delle torri gemelle dell'Ebisu Garden Place di Tokyo, un'area di recente costruzione affollata di grandi magazzini, uffici e shopping center. Kojima mi aspettava al sesto piano dell'edificio, in un ufficio incredibilmente raffinato. Non oso pensare al costo dell'affitto... Durante il *Tokyo Game Show*, lo stand Konami è stato letteralmente preso d'assalto da giocatori stupefatti di fronte alla qualità del prodotto e a malapena sono riuscito a salutarlo. Qui l'atmosfera era molto più rilassata. Il responsabile del progetto più lungo e sofferto della storia di Konami mi ha illustrato i progressi compiuti dopo l'ultima volta che ci eravamo visti (vedi intervista pubblicata sul numero 43, ndt). Sui televisori da trenta pollici girava un demo giocabile del primo livello e della sezione di pratica, entrambi completi al 100%. Stando a Kojima, i due scenari costituiscono solo 1/50 o 1/60 dell'intero gioco. Su altri monitor, invece, scorrevano le immagini dei livelli successivi. Ma andiamo con ordine...







L'introduzione

L'avventura si apre con una spettacolare introduzione interamente poligonale – non il solito *full motion video* – accompagnata dai titoli di testa. È sempre più difficile distinguere la finzione cinematografica da quella videoludica. Il leader dei terroristi lancia le sue minaccie al governo degli Stati Uniti. Un sottomarino arriva alla base nucleare situata in Alaska. Snake si avvicina all'installazione a nuoto. Dobbiamo raggiungere l'ascensore e strisciare per evitare di essere visti da sentinelle armate fino ai denti. La qualità dell'introduzione mi ha lasciato letteralmente basito: *"Volevo che il gioco si aprisse in modo sensazionale* – dice Kojima – *per questo abbiamo deciso di ricorrere a poligoni e non a scene in CG pre-renderizzate, inoltre in questo moso abbiamo ridotto considerevolmente i tempi di caricamento"*. Due piccioni con una fava... Secondo Kojima, la versione finale di *Metal Gear Solid* includerà all'incirca due ore e mezza di scene animate.

Titolo : **Metal Gear Solid**
Casa : **Konami**
Uscita : **3 Settembre (Jap)**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Avventura**

Il sistema di gioco

Abbiamo solo ventiquattro ore di tempo per portare a termine la nostra missione.

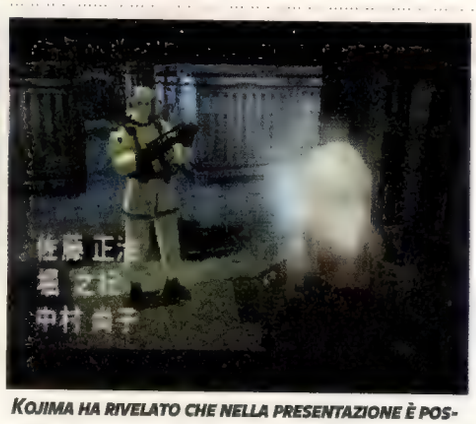
Il succo di *MGS* è evitare i nemici, tramare nell'ombra, muoversi con circospezione all'interno della base militare. I terroristi pattugliano l'installazione con l'ausilio di cani lupo, notoriamente dotati di un ottimo fiuto. Nella prima sezione del gioco dobbiamo salvare un ostaggio nascosto nei sotterranei. La sua posizione è rappresentata sul radar da un pallino verde. Non è possibile salvare la posizione di gioco in qualsiasi momento, ma solo dopo aver raggiunto l'ostaggio. Ogni volta che veniamo scoperti e uccisi, l'avventura ricomincia dall'inizio e se si eccettua la sezione di pratica, non è sempre possibile ripercorrere le locazioni già attraversate.

Procedete lentamente e cercate di fare meno rumore possibile.

Movimenti

I movimenti di Snake vengono ripresi in terza persona. Il giocatore sposta il suo alter ego grazie alla freccia direzionale del pad Sony. Il protagonista si muove in due modi differenti: camminando/correndo oppure strisciando, grazie al tasto a forma di cerchio. Premendolo una seconda volta, Snake si rialza prontamente. Imparare i comandi è essenziale per procedere all'interno del gioco. Strisciando, possiamo evitare ostacoli e passare inosservati.

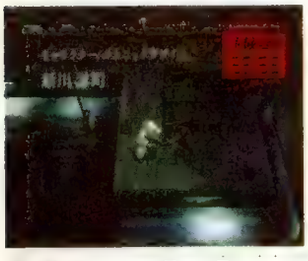
Metal Gear Solid ***include una sezione di pratica che consente di prendere confidenza con i comandi.***



Kojima ha rivelato che nella presentazione è possibile modificare il colore dello schermo attraverso la combinazione dei tasti del pad Sony.

Combattimenti

Utilizzando il pulsante ●, Snake colpisce l'avversario con un pugno. Premendolo due volte, invece si effettua una semplice *combo*: calcio e pugno. All'inizio del gioco siamo sprovvisti di armi, pertanto dovremo contare esclusivamente sulla forza bruta. L'ideale sarebbe evitare il confronto diretto, comunque, visto che le forze nemiche sono numerose e ben equipaggiate. È preferibile nascondersi negli anfratti e strangolare le sentinelle che hanno la sfortuna di avvicinarsi. Snake è anche capace di afferrare gli avversari e scagliargli contro il muro, spezzandogli il collo. Usando il pulsante ● e la freccia direzionale è possibile trascinare il nemico nell'oscurità e finirlo tranquillamente. Lo stesso tasto serve per utilizzare le armi, quando le avremo raccolte.

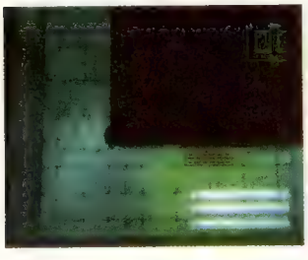


Nemici

Alcune sentinelle sono in dormiveglia e per voi sarà relativamente facile eliminarle. Con l'ausilio del vostro binocolo potrete localizzare i vostri bersagli. Se ferite un criminale, questi si metterà ad urlare come un ossesso per richiamare i compagni. E voi non potete permettervelo. Oltre alle sentinelle dovremo prestare attenzione ai dispositivi di allarme e alle innumerevoli trappole presenti all'interno del complesso. I terroristi controllano il sistema di telecamere a circuito chiuso della base: il rischio di venire intercettati è altissimo. ***Metal Gear Solid*** è compatibile con il *Dual Shock* Sony: colpendo un avversario, il pad vibra. L'intensità della vibrazione è ancora maggiore quando si viene colpiti.

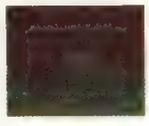
Il sistema delle inquadrature

Il gioco presenta una visuale generica (le telecamere virtuali sono collocate in posizioni strategiche all'interno degli scenari). Premendo un tasto del pad Sony è possibile passare a una inquadratura a tre quarti, che secondo Kojima è la più adatta durante il gioco vero e proprio. Premendo il pulsante △ è possibile passare a una terza visuale, in soggettiva. Vediamo - in altri termini - attraverso gli occhi di Snake. Grazie al pulsante ✕ è possibile ruotare lo sguardo a trecentosessanta gradi all'interno dell'area di gioco. Non è comunque possibile cambiare visuale mentre si effettua un'azione e questo mi è parso un po' limitante. In compenso, accucciandosi o strisciando, il punto di vista si abbassa di conseguenza.



La modalità intrusiva

Questa modalità consente di strisciare sotto alcuni oggetti e vedere attraverso gli occhi di Snake allo stesso tempo. L'attivazione è automatica, ma probabilmente solo nella versione giapponese (un po' come il sistema di targetizzazione in ***Resident Evil 2***, ndt). Nella modalità intrusiva è inibito l'uso delle armi, mentre è possibile utilizzare oggetti (tra cui granate!). Kojima ha diretto Snake sotto un camion, ha piazzato una bomba ed è fuggito. Pochi secondi dopo il veicolo è esploso e i terroristi sono accorsi di gran carriera. Attraverso la modalità intrusiva, Snake può passare letteralmente inosservato, ma se tossiamo o facciamo rumori, verremo immediatamente scoperti. In questa modalità, inoltre, radar e menu sono disabilitati sullo schermo, per tanto è necessario procedere lentamente e con estrema cautela. Il nemico potrebbe essere dietro l'angolo.



Il character design è stato curato da Yoji Shinkawa, amico di vecchia data di Kojima.

L'area di gioco

Metal Gear Solid è formato da un'unica, immensa area di gioco all'interno della quale le varie locazioni sono interconnesse. Saremo costretti a ripetere interi passaggi e ripercorrere stanze precedentemente esplorate alla ricerca di passaggi segreti, oggetti utili e nuovi indizi. Giocare a ***Metal Gear Solid*** è, di fatto, entrare in un'altra dimensione ludica. Scordatevi di ***Resident Evil***, scordatevi di ***Overblood 2***: il *gameplay* è completamente diverso da qualsiasi altro visto finora in un gioco PlayStation. Il primo livello – che equivale alla sezione di pratica – offre al giocatore la possibilità di prendere confidenza con l'interfaccia e gli scenari tridimensionali. In questa fase non potremo utilizzare alcuna arma. Si comincia nell'acqua: Snake arriva a nuoto alla piattaforma militare. Terminata la prima sezione, si passa a quella successiva. Fuori ha cominciato a nevicare. Snake deve fare attenzione a non lasciare impronte sul terreno o potrebbe venire scoperto (Kojima mi ha spiegato che l'unico modo per cancellare le tracce è strisciare). Fortunatamente, qui possiamo contare sull'ausilio delle armi e di oggetti come torce e chiavi. L'obiettivo è penetrare all'interno dell'installazione militare senza venire scoperti dalle sentinelle. Gli effetti di luce sono incredibilmente realistici: non credo di aver mai visto nulla di simile prima.

Dovremo vedercela anche con Liquid Snake, un tempo amico per la pelle di Solid Snake e oggi sud acerrimo nemico.

CONTROLLARE IL SERPENTE

Metal Gear Solid sfrutta ogni tasto del *controller* PlayStation.

L1, L2, R1 e R2	Servono a gestire l'inventario L1 e L2 attiva o disattiva l'oggetto R1 e R2 attiva o disattiva un'arma
●	Per accucciarsi o alzarsi
● + freccia direzionale	Per strisciare
✕	Pugno, calcio e pugno Premendolo più volte permette di colpire l'avversario con il calcio del fucile o della pistola
■	Spara, usa l'arma. Nei combattimenti scaglia un avversario a terra o di strangolarlo dopo essersi avvicinati da dietro
△	Cambio di prospettiva
△ + L1 / R1	Per sporgersi dagli angoli e guardare in giro
SEL	Attiva la ricetrasmittente
ST	Pausa

Qui Solid Snake, passo...

LA TENSIONE È SEMPRE ALTISSIMA...

Già presente nei precedenti episodi, il sistema di trasmissione rappresenta uno degli aspetti più interessanti di *Meral Gear Solid*. Premendo SEL, il giocatore può accedere al selettore di frequenza del vostro sistema ricetrasmittente. Attraverso questo apparecchio potremo interagire con otto differenti personaggi, anche se all'inizio del gioco ci rivolgeremo solo a uno di questi. Si tratta di esperti che con i loro consigli e suggerimenti ci aiuteranno a portare a termine la missione. Potremo inoltre memorizzare i messaggi e le frequenze di trasmissione. Quando ci troviamo di fronte a un ostacolo apparentemente insuperabile, a un boss particolarmente ostico o a un vicolo cieco, la cosa migliore da fare è contattare i nostri "angeli custodi". A volte saranno direttamente loro a chiamarci. Il sistema ricetrasmittente ha spesso la funzione di manuale *on-screen*.

Armi

Si parte a mani vuote, ma è possibile recuperare una ventina di armi nel corso dell'avventura. Il modo migliore per ottenerle è sottrarle alle nostre vittime. La prima arma disponibile è una rivoltella dotata di un numero limitato di colpi. È indispensabile trovare il silenziatore per sparare in tutta tranquillità. Più avanti nel gioco troveremo il PSG1, un fucile ad alta precisione, che unito agli occhiali a infrarossi costituisce uno degli strumenti letali più efficaci. Se non si posseggono munizioni oppure se si vuole evitare di fare rumore è possibile usare il calcio della pistola o del fucile per spaccare il cranio dell'avversario.

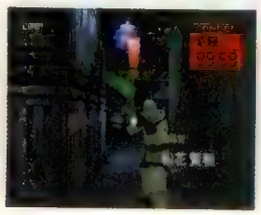
ALL'INIZIO DEL GIOCO ABBIAMO A DISPOSIZIONE SOLO SIGARETTE E BINOCOLI A RAGGI INFRAROSSI.

Interessante "Nikita", un missile telecomandato: la sua traiettoria può essere modificata dal giocatore stesso. È persino possibile seguirne l'itinerario grazie alla telecamera virtuale montata sul missile stesso. La velocità del missile è molto ridotta, comunque. Non mancano bombe a orologeria (C4) capaci di sventrare letteralmente il nemico (Kojima ne ha dato una dimostrazione sadica, ma divertente), mine che esplodono sotto il peso degli avversari (Claymore) e bombe carta che confondono temporaneamente il nemico.

Suoni e ultrasuoni

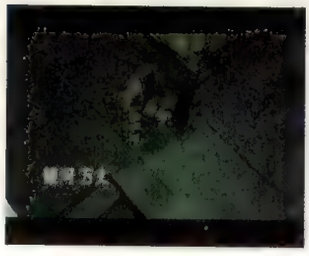
I SUONI GIOCANO UN RUOLO CRUCIALE. RACCOGLIENDO UN PAIO DI SPECIALI AURICOLARI È POSSIBILE SENTIRE I PASSI DEI NEMICI O LE LORO VOCI E NASCONDERSI PER TEMPO.

Il sonoro gioca un ruolo fondamentale in *Metal Gear Solid*. Snake dovrà evitare di fare rumore e per questo non vi consigliamo di camminare nelle pozze d'acqua o di saltare troppo spesso: rischiamo di attirare l'attenzione dei nemici o dei numerosi cani lupo presenti all'interno della base. Allo stesso tempo però, è possibile distrarre gli avversari facendogli credere che ci troviamo in una certa posizione quando in realtà ci troviamo a notevole distanza. La colonna sonora sottolinea i momenti più drammatici con grande intensità. L'atmosfera è davvero incredibile: in alcuni momenti la tensione si fa davvero insostenibile. Quando veniamo localizzati, un allarme comincerà a suonare e in pochi secondi verremo sopraffatti. Il tema musicale di *MGS* ricorda vagamente quello di *Speed*.



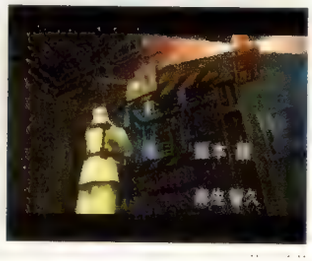
Oggetti

Ce ne sono una trentina in totale. Possono essere recuperati dai soldati uccisi oppure raccolti nelle varie locazioni. In questo caso, gli oggetti sono contenuti all'interno di scatole di piccole dimensioni. Grazie alla visuale in soggettiva possiamo verificarne il contenuto senza aprirle. Premendo il tasto L2, il giocatore accede all'inventario. La freccia direzionale permette di scorrere la lista sullo schermo. Selezionando un oggetto - ad esempio una razione di cibo – e premendo il tasto L2 + ◉ è possibile consumarlo ed incrementare la propria barra energetica. Con il tasto L1, invece possiamo disfarci di un oggetto. È addirittura possibile fumarsi una sigaretta (disponibile sin dall'inizio del gioco) durante il gioco, ma in questo modo il nostro livello di energia scenderà lentamente. Kojima mi ha rivelato che le sigarette hanno una funzione cruciale all'interno dell'avventura, anche se non ha voluto fornirmi ulteriori informazioni. Con la visuale in prima persona inserita, premendo R1 e L1 è possibile spostarsi di lato (a destra e a sinistra) e gettare un'occhiata oltre l'angolo, evitando nel contempo di essere visti. Tra gli oggetti più utili segnaliamo il binocolo (anch'esso disponibile sin dall'inizio), scatoloni (utili per nascondersi), occhiali a raggi infrarossi e qualche razione di cibo. Kojima ha mostrato che Snake può usare armi e oggetti insieme.



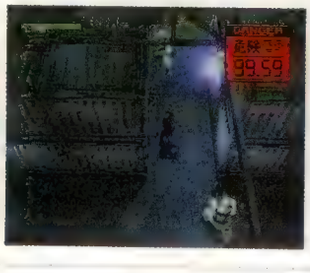
Grafica

In termini di dettaglio e fluidità dell'azione, *Metal Gear Solid* dà la birra a *Resident Evil 2* e *Tomb Raider 2*. Gli scenari sono complessi, profondi. L'area di gioco non è mai perfettamente statica: topi corrono radenti ai muri, neve che cade, vento... La porzione di mondo riprodotta virtualmente dai grafici Konami è realistica e convincente. Le *texture* e le illuminazioni contribuiscono ad accrescere la qualità estetica di un prodotto che sembra in grado di eguagliare – se non addirittura superare – titoli come *Goldeneye 007* per N64. È il gioco più atteso del '98 e al momento nessuna altra software house sembra in grado di offire qualcosa di vagamente paragonabile a *Metal Gear Solid*.



Menù e radar

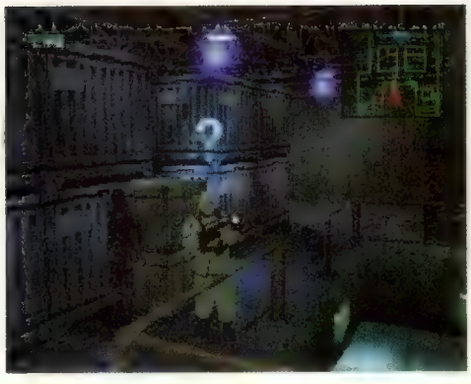
I nemici sono rappresentati sul radar da pallini rossi. L'indicatore di posizione si trova sulla parte superiore dello schermo. I coni blu proiettati dai pallini rossi rappresentano l'angolo di visuale dei nemici. Chiaramente dovremo evitare di finire nel campo visivo dei criminali. Sotto il radar ci sono diversi indicatori che segnalano rispettivamente il grado di pericolo e il tempo di fuga che ci rimane prima che il nemico ci veda. Se veniamo individuati dal nemico, nel giro di pochi secondi verremo circondati dai soldati e prevedibilmente uccisi.



Intelligenza Artificiale

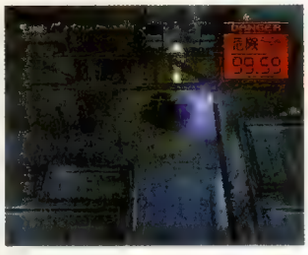
Il comportamento degli avversari è sorprendentemente realistico. Se facciamo troppo rumore, le sentinelle si insospettiscono. Durante la presentazione, Kojima ha mostrato che dando un pugno al muro, dopo pochi secondi, accorrono dai tre ai sei terroristi. Se lasciamo impronte sul terreno, veniamo seguiti. I soldati chiamano rinforzi, viaggiano spesso in coppia, usano cani. Non mollano finchè non ci hanno trovato.

SE ENTRATE NEL CAMPO VISIVO DEL NEMICO, COMINCIA UN CONTO ALLA ROVESCIA: ABBIAMO SOLO POCHI SECONDI PER SCAPPARE PRIMA DI VENIRE SCOPERTI.



Conclusione

I due livelli giocabili erano completi al 99% e caratterizzati da un *gameplay* semplicemente straordinario. Le sezioni avanzate mi sono sembrate ugualmente spettacolari, anche se è chiaramente presto per formulare giudizi perentori. L'interfaccia è semplice e intuitiva, anche se il metodo di controllo richiede una certa pratica. Coraggio, settembre non è poi così lontano...



Hideo Kojima parla

***Metal Gear Solid* supporta il pad vibrante Sony, il *Dual Shock*, no?**
Hideo Kojima: Esatto. *Metal Gear Solid* può essere giocato con il *controller* analogico Sony, ma questo non incrementa il numero di movimenti disponibili. Snake può semplicemente camminare o correre. Al momento stiamo studiando la possibilità di utilizzare anche lo *stick*, ma i primi risultati non ci hanno pienamente soddisfatti, per tanto stiamo ancora ottimizzando il metodo di controllo. La corsa di Solid Snake varia considerevolmente all'interno del gioco: a seconda della situazione, le sue reazioni sono molto differenti e non è facile ricondurre i differenti movimenti ad un solo tipo di controllo. Abbiamo ancora tempo per qualche esperimento, comunque...

È questa la ragione principale del ritardo rispetto alla data di commercializzazione annunciata?
HK: No. Abbiamo sottovalutato le difficoltà che avremmo incontrato sviluppando un gioco in tre dimensioni. Come forse già sai, si tratta del nostro primo progetto interamente poligonale. Gli scenari e i personaggi sono incredibilmente complessi e ti assicuro che non è stato facile metterli assieme. Spesso abbiamo dovuto buttare letteralmente dalla finestra delle parti di codice e riscriverle da capo...

Parliamo di tempi di caricamento: l'accesso al disco è frequente? Credete che il lettore CD-Rom di PlayStation a doppia velocità sia ormai inadeguato per prodotti così complessi?
HK: No, assolutamente. L'accesso al disco è occasionale perché i dati relativi a una sezione non vengono caricati di volta in volta dal CD-Rom, bensì in un'unica occasione. L'accesso al CD è invece frequente per quanto concerne gli effetti sonori. La colonna sonora è stata realizzata dai Tappy, gli stessi di *Policenauts*.

La versione finale includerà differenti livelli di difficoltà?
HK: No. Abbiamo preferito inserire una sezione di pratica all'inizio del gioco per permettere ai giocatori di prendere confidenza con il sistema di controllo. *Metal Gear Solid* è caratterizzato da un

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI
Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:
- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

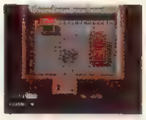
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

VUOI ACQUISTARE?
Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax. Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?
Abiti fuori Milano???
Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY. I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!
Abiti a Milano???
Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

METAL GEAR (MSX2, NES)
Vermon CaTaffy, leader del gruppo terroristico Outer Heavn, ha creato l'arma finale: Metal Gear. Nei panni di Solid Snake, un agente segreto, dovrete infiltrarvi nella base, eliminare il CaTaffy e il Metal Gear. Recuperate gli ostaggi, mantenetevi in contatto con i vostri superiori e scovate informazioni utili. Il gioco risale al luglio '87. L'action adventure riscosse un incredibile successo in Giappone.



SNAKE'S REVENGE (MSX2, NES)
Prima di morire, il colonnello Vermon CaTaffy fa dono della devastante arma Ultra-Sheik Nuclear Attack Tank al malefico Higharolla Kockamamie. Stavolta non dovrete semplicemente salvare il mondo, ma vendicare i vostri migliori amici uccisi. L'azione si svolge su una nave da guerra e un treno in corsa. Dozzine di armi, nuovi personaggi (tra cui la spia Jennifer) e un sacco di azione. Un capolavoro.

livello di difficoltà dinamico: la CPU misura in tempo reale il comportamento del giocatore e se questo continua a morire, il livello di difficoltà cresce considerevolmente. Parametri come il numero di avversari e la loro aggressività varia in relazione alla capacità del giocatore.

Quante ore di gioco saranno necessarie per completare *MGS*?
HK: Non è facile rispondere. Direi otto ore per un giocatore che conosce perfettamente tutte le locazioni e i segreti. Per fare un esempio, la sezione con la neve può essere risolta in tre minuti, ma chi non l'ha mai attraversata potrebbe impiegare anche un'ora... (secondo il rappresentante inglese, John Sloan, presente all'intervista, *Metal Gear Solid* sarà più esteso ed articolato di *Resident Evil 2*, ndt)

È necessario giocare più volte *Metal Gear Solid* anche dopo averlo terminato per apprezzarlo fino in fondo?
HK: *Metal Gear Solid* offre due finali differenti, ma saranno entrambi analoghi. Non c'è una differenza sostanziale tra i due itinerari possibili, a differenza di prodotti come *Resident Evil 2*. Volevo enfatizzare l'avventura in sé e non ricorrere ad espedienti narrativi/interattivi per accrescerne artificiosamente la longevità. Le avventure vanno giocate una, due volte al massimo: ti prendono fino in fondo, ma quando le hai terminate, non ha senso rigiocarle...

Quando è cominciato lo sviluppo di *Metal Gear Solid*?
HK: La pianificazione vera e propria nel '93. Nel '94 ho partecipato allo sviluppo di *Policenauts* e non ho avuto tempo di lavorarci fino alla fine del'95. Nel '96 il lavoro di preparazione si è interrotto anche perché metà del team originario stava lavorando alla versione Saturn di *Policenauts*. Il fatto è che volevo creare sin dall'inizio un gioco interamente poligonale e ai tempi nessuno era in grado di farlo. PlayStation è apparsa sul mercato giapponese alla fine del'94. Mancava ancora una cultura autenticamente tridimensionale: fino a sei mesi prima nessun programmatore sapeva cosa fossero i poligoni. In questo senso, l'uscita di *Resident Evil* ha rivoluzionato l'intero settore...

Come si spiega un tempo di sviluppo così lungo?
HK: La grafica poligonale. Tutti ne parlano, ma pochi sanno gestirla in modo efficace. Sviluppando *Metal Gear Solid* abbiamo imparato a conoscere i segreti di PlayStation e a realizzare un prodotto che nessuna'altra *software house* saprebbe produrre. Finalmente sono stato messo nelle condizioni di creare un gioco "totale", senza accettare troppe limitazioni tecniche o narrative. Credo che quando il gioco sarà disponibile, i giocatori dimenticheranno in un attimo la lunga attesa...

Quanti programmatori hanno lavorato allo sviluppo di *MGS*?
HK: Una trentina. Inizialmente erano dieci. Solo cinque programmatori in tutto hanno avuto esperienze di programmazione prima di lavorare a *Metal Gear Solid: Snatcher* e *Policenauts*. Per la maggior parte dello staff si è trattato del primo progetto in assoluto...

Un grande numero di giochi per Sony PlayStation sono afflitti da problemi tecnici come *pop-up* e distorsione polgonale. *Metal Gear Solid* rientra in questa categoria?
HK: Non credo. Non ho fatto ricorso ad alcuna tecnica di sviluppo particolare o segreta... Lo staff di programmatori che ho coordinato è giovane. *Metal Gear Solid* rappresenta il primo gioco in assoluto per molti di loro. Io stesso non avevo mai creato un gioco interamente tridimensionale prima. In altri termini, siamo partiti da zero. Abbiamo speso un sacco di tempo a fare esperimenti, provare e riprovare. Nessuno di noi ha detto "*Ok, è solo un gioco, dovremo accettare dei compromessi qualitativi quindi mettiamoci il cuore in pace e vediamo di finire in fretta*". Konami ci ha dato carta bianca, senza metterci sotto pressione. Il nostro obiettivo era creare un prodotto assolutamente unico.

Durante lo sviluppo di *Metal Gear Solid* hai aggiunto nuovi elementi oppure ti sei limitato a tradurre elettronicamente la tua sceneggiatura?
HK: Entrambi. Avevo in mente le direttive principali del gioco, ma durante la programmazione ho aggiunto nuove caratteristiche, alcune delle quali mi hanno costretto a rivedere le intenzioni originarie. C'è stato uno sviluppo nello sviluppo...

In che modo *Metal Gear Solid* recupera lo spirito dei precedenti episodi?
HK: (con un ampio sorriso) Tutti coloro che hanno giocato i precedenti episodi ritroveranno situazioni e personaggi. Alcune scene sono state interamente riprese ma rese in tre dimensioni.

Ultimamente si fa un grande parlare del *Performance Analyser* (strumento che misura le prestazioni della console nei vari momenti del gioco. Stando a Sony, *Gran Turismo* sfrutterebbe il 75% delle potenzialità di PlayStation, ndt). Durante lo sviluppo di *Metal Gear Solid* lo avete utilizzato?
HK: Non l'abbiamo utilizzato né intendo farne uso. Abbiamo fatto affidamento esclusivamente sui nostri *tool* di sviluppo, sin dall'inizio, e ci siamo trovati benissimo. Il sistema di inquadrature virtuali, l'architettura degli scenari, le animazioni... Abbiamo creato tutto da zero, senza modificare modelli preesistenti. Era l'unico modo per creare un prodotto assolutamente peculiare e non l'ennesimo clone...

Approssimativamente, qual è la percentuale delle risorse di PlayStation che *Metal Gear Solid* sfrutta?
HK: Sinceramente non conosco ancora così bene l'*hardware* della console Sony per poter rispondere a questa domanda. Ma secondo i miei ragazzi, *Metal Gear Solid* sfrutta il 120% delle potenzialità di PlayStation (ride). Personalmente credo che i programmatori stiano cominciando solo ora a sfruttare la potenza della console. Abbiamo creato un prodotto incredibilmente sofisticato – se paragonato agli altri titoli disponibili sul mercato – ma ci sono diverse cose che saremo costretti a lasciare fuori per mancanza di tempo. Non credo quindi che *Metal Gear Solid* sfrutti tutte le risorse di PlayStation (un modo elegante per dire che Kojima ha già in mente *Metal Gear Solid 2*, ndt).

Ritieni che lo sviluppo di *MGS* sarebbe stato più semplice su una console come Nintendo 64?
HK: Probabilmente sì per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale dei nemici, anche se avremmo dovuto faticare molto di più per realizzare delle *texture* di qualità. Se avessimo sviluppato *MGS* su N64 il risultato sarebbe stato molto differente, non necessariamente migliore. Ogni console è differente da un'altra, non è possibile fare confronti.

Questo significa che non vedremo mai *Metal Gear Solid* su Nintendo 64?
HK: Non saprei esattamente (ride e guarda il direttore dello sviluppo Konami, che resta impassibile)

Ok, torniamo alla versione PlayStation. Le animazioni di *Metal Gear Solid* sono pazzescamente realistiche. Avete fatto ricorso a nuove tecniche di motion captures?
HK: No, abbiamo utilizzato semplici animazioni. All'inizio pensavamo di fare ricorso al *motion capture* – Konami ha uno studio dedicato per cui avremmo risparmiato un sacco di tempo – ma i primi risultati non ci hanno entusiasmato. I movimenti di Solid apparivamo troppo stereotipati, banali, già visti. Allora abbiamo deciso di ricorrere ai metodi tradizionali, artigianali, per così dire, disegnando le animazioni su carta e poi trasferendole su schermo. Solid Snake è un personaggio videoludico, non la controparte elettronica di un attore cinematografico. Volevamo caratterizzarlo in modo peculiare, attribuirgli uno stile personale e il motion capture si è rivelato assolutamente inadatto ai nostri scopi. Abbiamo chiesto aiuto ad alcuni esperti di animazione che hanno creato *anime* ed *OAV*. Adesso capisci perché *Metal Gear Solid* sembra un cartone animato interattivo... Alcune scene, poi, sembrano uscite da un film di animazione, come la morte di Snake...

Quante ore di conversazione sono incluse all'interno del gioco?
HK: I dati relativi agli effetti sonoro ammontano a otto ore circa. Ma non è necessario ascoltare tutti i dialoghi, è possibile skipparli in qualunque momento. Alcuni personaggi rivelano informazioni utili, altri si limitano a descrivere la situazione. All'inizio del gioco, per esempio, c'è un tizio che parla dell'Alaska, degli orsi che la popolano... Ecco, in questo caso le informazioni non sono essenziai, servono solo ad introdurre il gioco...

Avete inserito una modalità di gioco a due?
HK: Inizialmente pensavano di farlo, ma abbiamo lasciato perdere perché non ci ha soddisfatto. Anche i precedenti episodi di *Metal Gear* sono per un solo giocatore.

Qual è il naturale antagonista di *Metal Gear Solid*?
John Sloan (Konami UK): Antagonista? Non c'è alcun antagonista (con il classico atteggiamento snob alla Jason Brookes, ndt)
HK: Ha ragione (sorride compiaciuto)... *Metal Gear Solid* è il gioco che ho sempre voluto creare. Ma questo non toglie che abbiamo tutti un gioco in mente e pesonalmente mi piacciono gli *zombies*...

NICOLAS DI COSTANZO

Speedfight 50cc: per scelta non per caso!

(Tutta la Formula Uno in 50cc)

Cruscotto a tre quadranti. Situazione sottocontrollo al 100%.

Speedfight è l'evoluzione diretta dell'impegno **Peugeot** in F1.

- Freno a disco anteriore (anche posteriore nella versione raffreddata a liquido).
- Forcella monobraccio.
- Monoammortizzatore regolabile in precarico.
- Disponibile anche nella versione 100cc.

Finanziamenti agevolati!!

Per maggiori informazioni rivolgiti al tuo concessionario **Peugeot Motocycles.**

PEUGEOT

Per scelta non per caso

Peugeot Motocycles Italia S.p.A. 20020 Solaro (MI) - tel. 02-96981101

www.paginegialle.it/peugeotmotocycles

PEUGEOT MOTOCYCLES SISTEMA QUALITÀ CERTIFICATO ISO 9001

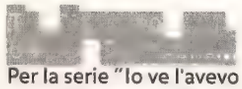
America's Most Wanted

YOYO, LA MASCOTTE DI TACO BELL, IMPERVERSA IN TV E FINISCE PURE SULLE MAGLIETTE...

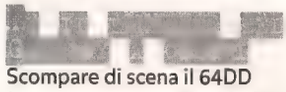
Tradizionalmente le settimane che precedono l'*Electronic Entertainmente Expo* sono piuttosto calme: poche uscite centellinate e "sicure", niente di trasgressivo e/o originalissimo. Ma è la classica quiete prima della (grande) tempesta, non temete.

Innanzitutto una buona notizia: il prezzo medio dei giochi PlayStation è sceso ancora, in media di 5 dollari per ognuna delle categorie di prezzo. Ciò riflette le ottime vendite della console Sony e non dubito che gli effetti si facciano sentire presto anche nel Vecchio Continente. Il catalizzatore delle uscite Play di maggio è senza dubbio ***Tekken 3***, nei negozi all'inizio del mese; il *Dual Shock* pad arriva un paio di settimane dopo, insieme al secondo gioco compatibile, ***Gran Turismo***. Entusiasmo e attesa per questi prodotti, per di più opportunamente collocati in accessibili fasce di prezzo. Arriva anche uno dei giochi più controversi dell'anno, ***Grand Theft Auto***, che (una volta tanto) voi italioti vi siete già beccati da un pezzo. Temo davvero una versione USA pluri-ultra-mega-censurata: pare sia diventato una specie di ***MicroMachines***. Eppure si correrà/picchierà/truciderà anche con ***Road Rash 3D***: le versioni precedenti, specie quella 3DO, erano molto giocabili (facevano diventare sadico e sanguinario anche il più mite essere umano, un sacco divertente... vantaggi del mondo virtuale) e questa sembra promettente. Ehi, guidare-un-veicolo-distruggere-stritolare-umani sembra essere lo sport del mese, visto che esce pure ***Vigilante 8*** (Activision), dai creatori di ***Interstate 76***: meno strategia, meno logica, più azione e soprattutto più blastamenti. E a proposito di sport, ne arrivano per tutti i gusti: ***Golden Goal Soccer, Hardball***, persino un golf, ***Hot Shots*** e ***VR Baseball 99*** (maccchecaspita, siamo ancora nel '98 e già ci invecchiano di un anno pur di far soldi?). Si attende con ansia ***MegaMan Neo***, ribattezzato ***Megaman Legends***; e poi ***Elemental GearBolt, Heart of Darkness, Tactics Ogre*** e ***Wreckin' Crew. Forsaken*** è uno shooter a 360 gradi, grafica incredibile e *gameplay* veloce. Se siete tra i tanti che passano i sabati sera fino alle 4 del mattino nel tentativo di dominare il mondo, e soprattutto di strapparlo dalle avidissime mani dei vostri migliori amici, allora ***Risk*** fa per voi; da noi chiamasi ***Risiko***. Squilli di trombe, rullo di tamburi, inni di gioia: due magnifici titoli usciti originariamente su Saturn giungeranno presto su PlayStation: niente meno che ***Lunar: the Silver Star***, previsto per agosto (rammento che i due capitoli di ***Lunar*** disponibili per Sega-CD erano una delle pochissime buone ragioni per possedere questo *add-on*) e di... *Ta-Dah!* ***Silhouette Mirage***, *platform* Treasure e una delle migliori incarnazioni del genere; in arrivo all'inizio di giugno. A proposito, dolenti note Sega: la casa di Sonic continua a sostenere che farà uscire i soliti quattro titoli che ormai rimanda da mesi e tutti sappiamo che si tratterà degli ultimi giochi americani per Saturn. Però non riesco proprio a capire cosa venderà, o meglio, NON venderà la Sega a Natale, visto che in USA a Natale si vende davvero tutto: se non avrà nulla da offrire sul mercato a dicembre perderà una paccata di dollari più di quelli che sta già buttando dalla finestra, a meno che non conti di far fuori tutto l'inventario, ma farà meglio a farlo davvero a prezzi stracciati. E' probabile comunque che ***Rayheart, House of the Dead, Panzer Saga*** e ***Shining Force III*** si materializzino effettivamente per l'inizio del mese solo per un motivo: la fine dell'anno accademico all'università, conseguente inizio del lavoro estivo *part-time* degli studenti... vale a dire un bel mix di tempo libero e soldi in più che fa di certo gola ai produttori di giochini, Sega in testa. Comunque *Electronics Boutique*, udite udite, si è addirittura messa a vendere titoli Saturn giapponesi e appositi convertitori. Che c'è di speciale? Beh, l'importazione parallela da parte di grandi catene di distribuzione ufficiale (e *EB* è la più grande, insieme a *Toys 'R' Us*) rappresenta un vero schiaffo, morale e materiale, nei confronti di Sega of America. L'unico precedente da parte di *Electronics Boutique* era stata la brevissima (durata poche settimane, poi subito bloccata) importazione parallela di ***Ridge Racer Revolution***, come forma di protesta contro Sony of America per lo scarto troppo ampio tra uscite giapponesi e americane. A proposito, sta per arrivare ***Einhander*** US, e con SOLI cinque mesi di ritardo, *doh!* Il panorama PlayStation di questo maggio è estremamente roseo al confronto di quello N64, perché, a meno che uno non sbavi dietro ai giochi sportivi, le uscite che si profilano all'orizzonte sono eccitanti come un bel funerale sotto quaresima: due giochi del baseball (***All Star*** e ***Ken Griffey***), un calcio (***World Cup '98***), un ALTRO basketball (***NBA Courtside***) e poi minutaglie: ***Aerogauge*** (rimandato da un'eternità, in tutto 'sto tempo si spera che l'abbiano quanto meno riprogrammato da cima a fondo), ***Bust-a-move 2*** (su tutte le altre console non solo è già uscito il 3, ma anche da un pezzo). Da tener d'occhio invece ***Bio F.R.E.A.K.S.*** (previsto anche su Play e PC), un picchiaduro biotecnologico 3D in cui i combattenti sono equipaggiati di *jetpack*, e il già citato ***Forsaken***.

LA PUBBLICITÀ USA DEDICATA ALL'ARRIVO DI GRAN-TURISMO...



Per la serie "Io ve l'avevo detto" l'uscita del 64DD è stata rimandata (a un'indeterminata "fine del '98") in Giappone e quindi figuratevi se uscirà in USA... Non mi stupisce, sto ancora aspettando il CD-Rom per Super Nintendo. E anche in quel caso ci avevano fatto pure vedere le foto...



Scompare di scena il 64DD (temporaneamente o chissà) e *et voilà*, come per magia si materializza il Gameboy a colori, che tutti aspettiamo da un'eternità e mezza. Appunto, e qui mi ci invipero per bene. Allo stato attuale delle informazioni, pare proprio che quello che stanno per propinarci come *Color Gameboy* non sia una nuova-console-nuova-tecnologia-statodell'arteperil1998. Nossignori, puzza di tecnologia vecchia del '94. Stando a quanto comunicato da Nintendo, sarà un portatile a colori compatibile col vecchio Gameboy, i cui giochi in B/N potranno essere "colorati" assegnando un numero limitato di colori da una palette disponibile e altri giochi a colori saranno creati appositamente. Suona familiare? Ma perché credete che nel '94 abbiano fatto uscire il *Super Gameboy*? Semplice, perché anche allora doveva uscire il *Color Gameboy*, cancellato poi all'ultimo momento perché con i limiti della tecnologia LCD di allora avrebbe succhiato batterie a manetta come ogni altro portatile a colori: 3/4 ore al massimo, e poi *puff!* Cartucce "colorate" come il vecchio ***Donkey Kong*** avrebbero dovuto rappresentare la prima serie di giochi a colori per il nuovo sistema. L'unica vera innovazione di questo "nuovo" Gameboy, così com'è stato presentato alla stampa specializzata, è lo schermo, ora in grado di assorbire pochissima energia (sostengono che alimentato da due sole pile stilo duri più di un

Gameboy Pocket). Ma sarà retroilluminato almeno? Perché se non lo è tira aria di cavolata micidiale (Atari aveva provato col Lynx II a offrire l'opzione di spegnere la retroilluminazione. Risultato: non ci si vedeva un tubo, ma zero dico, equivaleva a tenere la console spenta). Insomma, se sognavate il *Project Atlantis* (progetto-segretissimo-però-poi-ooops-divulgato di un portatile Nintendo a colori, molto avanzato, a 32-bit) spiacente deludervi: ci attende quella che con buona probabilità è un'altra console 8-bit. Come darci un treno a vapore dopo l'introduzione della macchina a benzina, oppure un Commodore 64 dopo il lancio del Pentium 333 MHz. Ma sarà necessariamente così male, poi? Boh, di fatto ogni portatile più avanzato del Gameboy (e tutti in pratica lo erano: basti un solo esempio, il mitico *PC Engine GT*) è morto sepolto, mentre il mostriciattolo bianconero non solo sopravvive dopo 7 anni, ma è la macchina da videogiochi in assoluto più venduta al mondo, basta che appaia in una nuova tonalità di blu che tutti corriamo a comprarne un altro. Il segreto del successo? Durata delle batterie e portabilità. In sostanza ci stanno dicendo che è inutile darci per le mani una tecnologia ottima e avanzata, perché tanto poi se una cosa costa troppo e non ci sta perfettamente in tasca,non la vogliamo. E non vorrei scioccarvi e togliervi l'ultimo mito dopo la scoperta dell'inesistenza di Babbo Natale, ma né Sega né Nintendo né Sony sono lì essenzialmente per farci divertire-sognare-gioire, bensì per i nostri soldi.

ATARI? MAGARI (THE SAGA)

L'Atari, la defuntissima Atari, è stata acquistata dalla Hasbro. La stessa Hasbro ha da poco assorbito anche la Tiger, produttrice di quegli orribili giochini a cristalli liquidi per lo più basati su orrendi giochi di supereroi della Acclaim (*yeeeeeuuuck!*), ma anche del *Game.Com*, interessante portatile con velleità da terminale internet. Fossi in voi non spererei tanto in un ritorno del Jaguar o nel lancio di una nuova console Atari. Il fatto è che la nuova versione (Hasbro) di ***Frogger*** ha venduto moltissimo; così hanno realizzato che acquistare i diritti Atari vale a dire accaparrarsi in blocco quintalate di licenze di giochi *arcade* classici, convertibilissimi in nuove versioni per PC e console. Infatti è appena stata annunciata una nuova superversione di ***Asteroids***.

PORCATINE MAI ARRIVATE IN ITALIA

Per la serie "mi ci gioco il fegato"... Personalmente mi piace più di Mc Donald's: trattasi di Taco Bell, catena di *fast-food* pseudo-messicana di proprietà della Pepsi. Niente polpette, bensì *tacos, burritos, nachos* che, ovviamente, di messicano tipico non hanno praticamente un tubo. Apparentemente più sano dei *fast-food* soliti patatine/hamburger; eppure molti lo chiamano affettuosamente Taco Hell, "l'inferno dei tacos".

CINEMA E GIOCATTOLI

Arriva *Lost in Space*, versione cinematografica di una serie di telefilm anni '60 ma talmente primi anni '60 che perfino Didimo ne ha un ricordo vaghissimo. Immaginatevi una famiglia Robinson persa nello spazio, che cerca di tornare a casa, cattivone di turno, robottone difensore dei buoni. Questo film è responsabile sia del tormentone di primavera (*"Danger Will Robinson!"*, frase che il robot starnazza al capo famiglia ogni volta che si profila un pericolo all'orizzonte, ovvero ogni cinque minuti, dato che la sua direttiva primaria è proteggere lui e i suoi), sia di una serie di giocattoli/*action figures* MOLTO *cool*, creati dalla Trendmasters. Bello in particolare il robot telecomandato, anche se d'istinto gli strapperei il *chip* sonoro che gli fa ripetere la frasetta incriminata a ogni pié sospinto, *aaargh! See ya!*

L'ASTRONAVE DI LOST IN SPACE È DIVERSA DA QUELLA DELLA SERIE TV DEGLI ANNI '60: ANCHE LA FANTASCIENZA SI EVOLVE. I GIOCATTOLI PERÒ SONO BELLI TOSTI!

HMMM, NACHOS...

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

NIGHTMARE GAMES

CONSOLE E VIDEOGIOCHI
Via del Can Bianco, 19 • Pistoia
Tel. (0573) 28203 • Fax (0573) 509833
Lunedì mattina chiuso

&

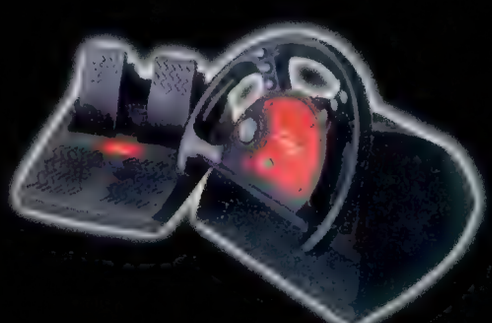
CONSOLE GAMES
VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

NINTENDO64 PlayStation
MEGADRIVE SUPERNINTENDO GAMEBOY CDROM
SEGA SATURN

FINALMENTE DISPONIBILI
A PREZZI ECCEZIONALI
RESIDENTEVIL 2 IN ITALIANO
GRAN TURISMO PAL

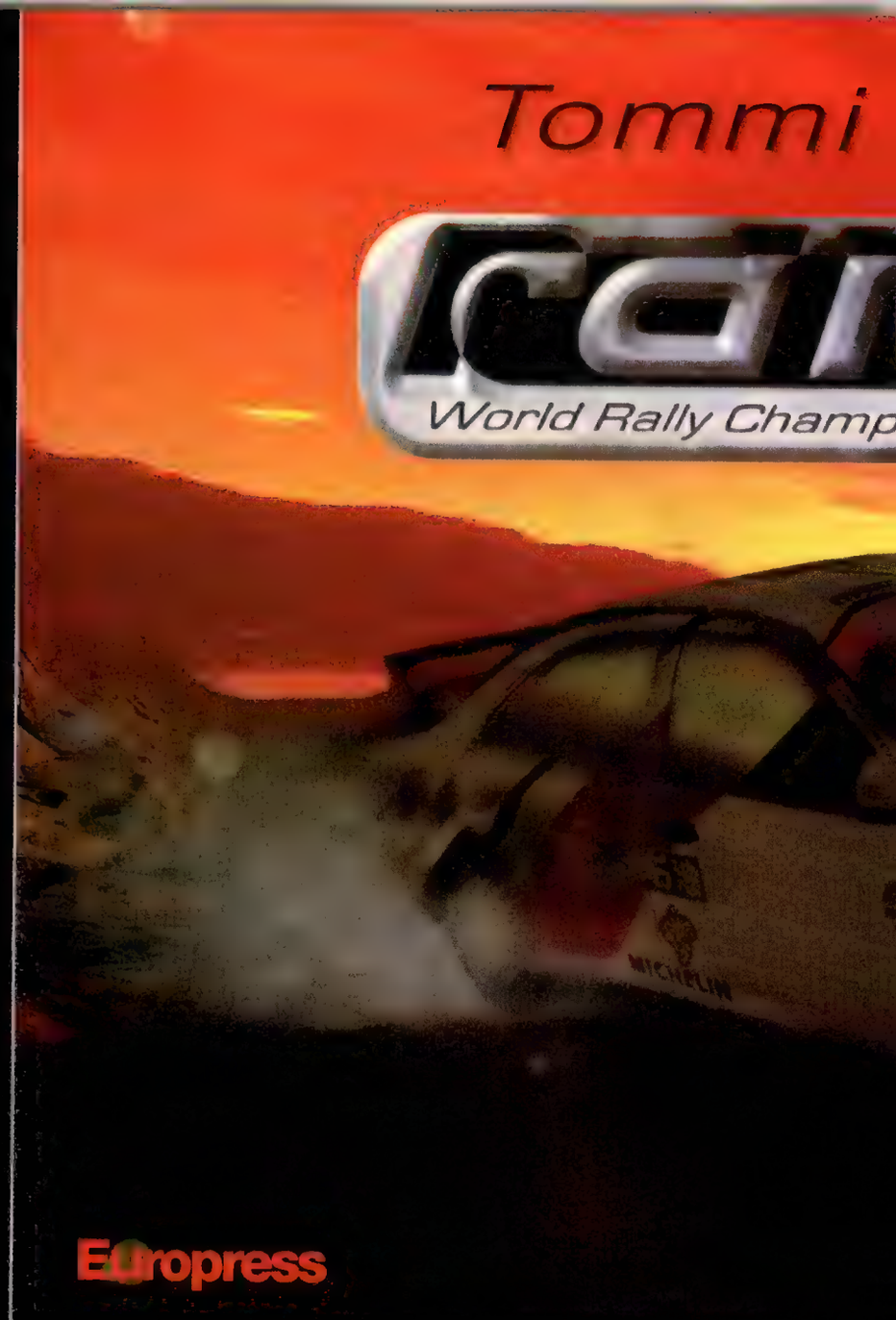
CONSOLE E VIDEOGIOCHI, GADGETS
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP USA
ARRIVI SETTIMALI
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PERMUTA DELL'USATO
VENDITA RATEALE IN SEDE
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
ADESSO NIGHTMARE GAMES È ANCHE SOFTAIR

Consigliato volante



Europress 1998. All rights reserved.

Tommi



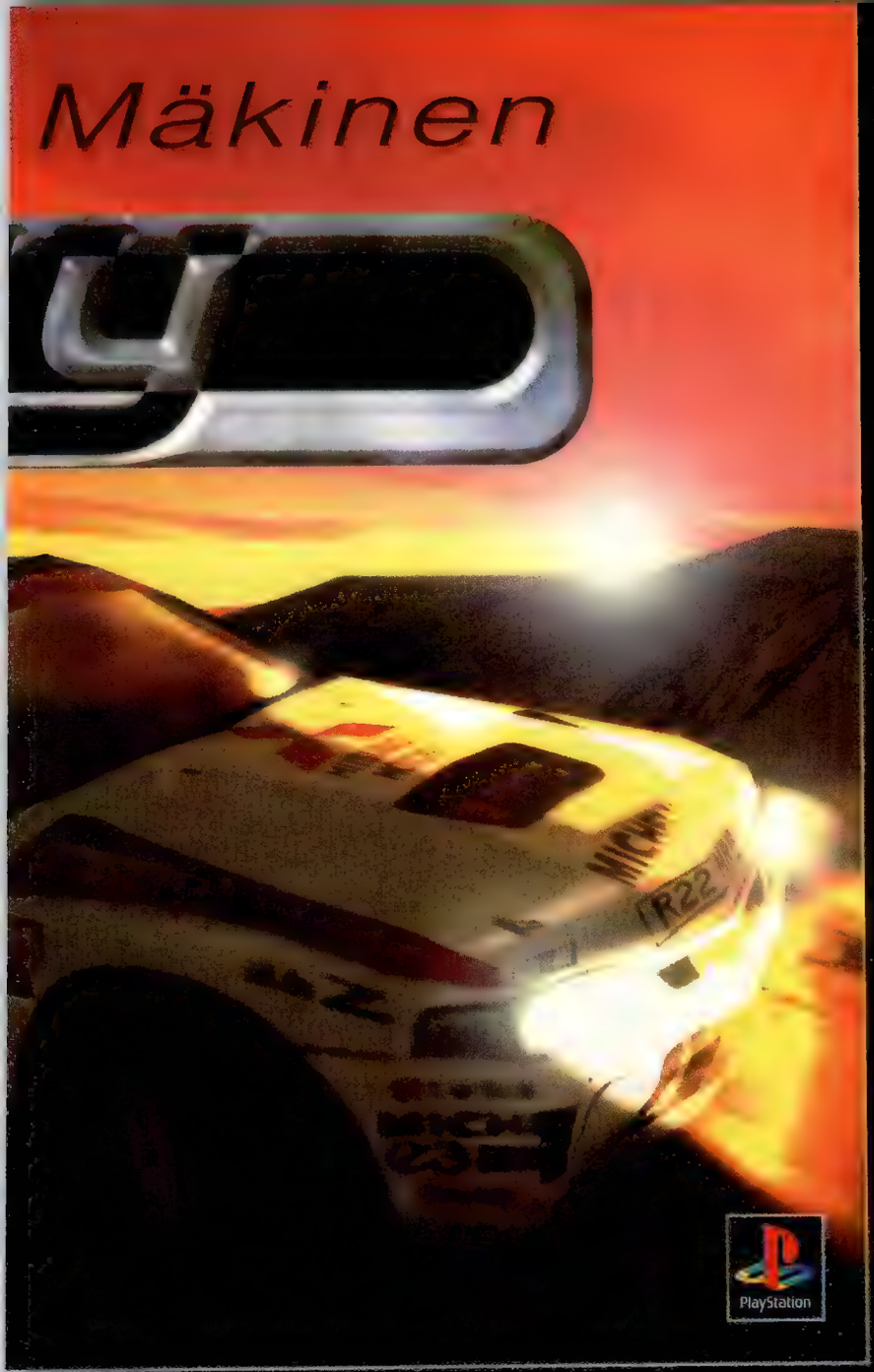
Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Ch appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad og campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**

In collaborazione con:

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 M

Mäkinen



nship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e
zie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri

- 60 circuiti internazionali di cui 4 italiani
- Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno
- Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo
- Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen

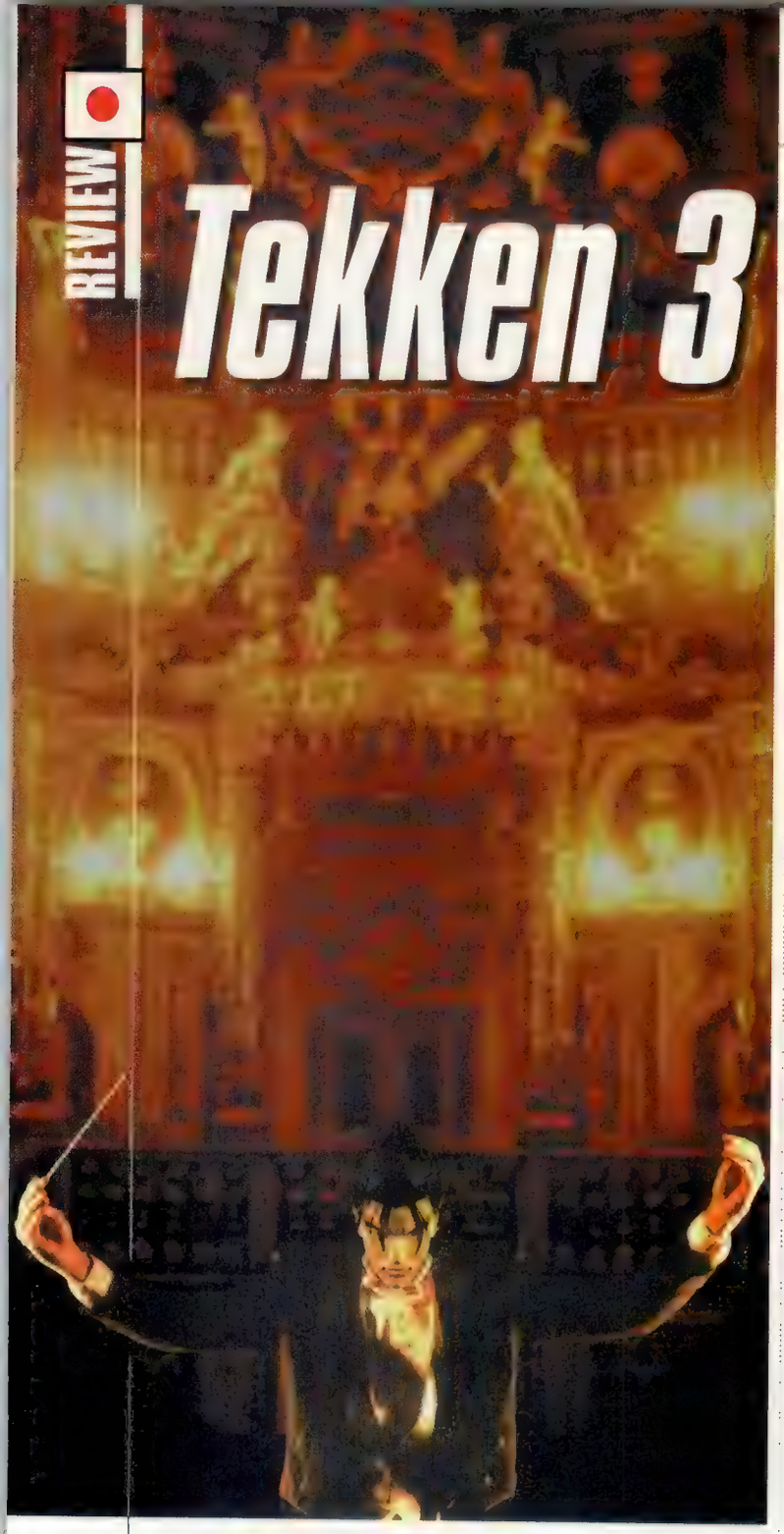
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Tekken 3



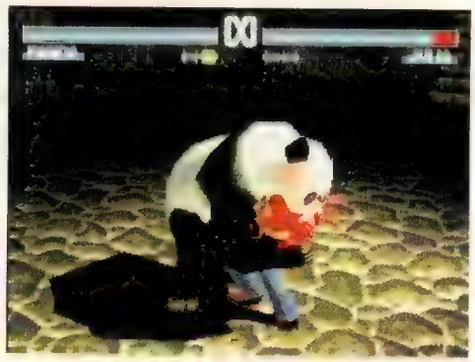
Nata nell'ombra di *Virtua Fighter*, la saga di *Tekken* ha saputo rapidamente guadagnarsi una grande popolarità, minacciando più volte il trono di migliore picchiaduro 3D detenuto dal *beat'em up* Sega. Uno dei motivi del suo successo è sicuramente da attribuirsi alle conversioni estremamente fedeli che Namco ha confezionato per PlayStation, conversioni che superavano addirittura le loro controparti a gettoni in quanto a qualità di musiche e modalità di gioco disponibili. Con il terzo episodio della serie, la casa nipponica si è però dovuta scontrare con un'elevata potenza grafica della versione *arcade*. Una sfida che Namco ha affrontato con la medesima professionalità che l'ha contraddistinta nel corso di questi anni.

Titolo : TEKKEN 3
Casa : NAMCO
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : PICCHIADURO

Non potendo dotare questa conversione della medesima qualità grafica che vantava il *coin-op*, i programmatori di Namco hanno incluso nella versione PlayStation di ***Tekken 3*** numerose aggiunte che spaziano dalle consuete sequenze filmate a nuove modalità di gioco considerabili quasi giochi a sé stanti. Queste migliorie consentono alla conversione di affrontare tranquillamente il confronto con la controparte a gettoni. Il risultato è ancor più importante se si pensa che è stato ottenuto sfruttando le sole capacità tecniche di PlayStation, senza bisogno di costose periferiche.

The King of Iron Fist Tournament 3

Come ogni picchiaduro ad incontri, anche la saga di *Tekken* possiede una storia che giustifica i vari scontri tra i personaggi. Le vicende si sono evolute nel corso degli anni, superando i limiti imposti dal videogioco e divenendo fumetti, *anime* e, in futuro, persino un lungometraggio in computer grafica. Secondo la storia ufficiale della serie, il secondo torneo del pugno di acciaio si è concluso con la vittoria di Heiachi Mishima. Riottenuto il controllo del *Mishima Conglomerate*, Heiachi decide di sbarazzarsi del demoniaco figlio ribelle gettandolo in un vulcano; in un disperato tentativo di salvezza, il demone che risiedeva nel corpo di Kazuya cerca di trasferirsi nel corpo del figlio Jin che stava crescendo nel ventre di Jun Kazama. Dopo una lotta disperata, Jun riesce a sconfiggere il demone e decide di ritirarsi in un luogo isolato per crescere il figlio in tranquillità. Dopo quindici anni il potere della *Mishima Conglomerate* è divenuto immenso, tanto da consentire a Heiachi di possedere un proprio esercito personale, la *Tekken Force*. Grazie ai suoi potenti mezzi, Heiachi riesce a scoprire il luogo dove riposa il dio della battaglia Toshin, un essere che potrebbe fornirgli un potere ancora più immenso. La squadra che ha mandato in cerca della divinità non riesce però a controllarla e viene devastata dalla stessa.



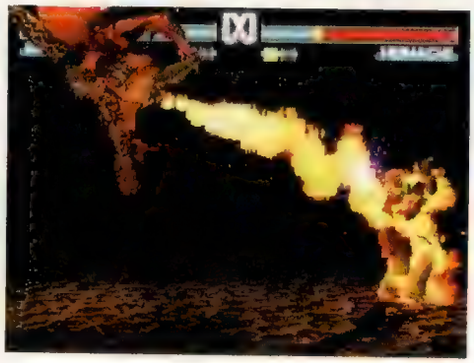
STANDO AGLI SVILUPPATORI, IL PANDA DOVEVA ESSERE IL SECONDO COLORE DI KUMA SIN DAL PRIMO TEKKEN.

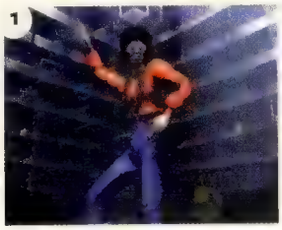
Nei giorni seguenti numerosi esperti di arti marziali scompaiono misteriosamente: tra di essi c'è la madre di Jun Kazama. Seguendo i suoi consigli, Jin si reca dal nonno Heiachi per imparare le letali tecniche della scuola Mishima. Una volta addestrato il proprio nipote, Heiachi decide che l'unico modo per portare allo scoperto il dio Toshin è quello di radunare un gran numero di atleti in un solo luogo. Ne segue l'apertura del terzo torneo del pugno d'acciaio, a cui partecipano i pochi sopravvissuti dalla mattanza di Toshin e i giovani campioni che sostituiscono i maestri scomparsi.

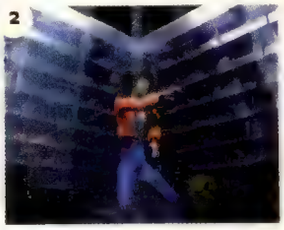
TRUE OGRE È UNO DEI POCHI PERSONAGGI A VANTARE ATTACCHI A LUNGO RAGGIO.

I Partecipanti

Considerando le presenze ufficiali e quelle segrete confermate (per il cui ottenimento vi rimando ai **SuperTrix** di questo numero), il numero dei partecipanti al torneo del pugno d'ac-





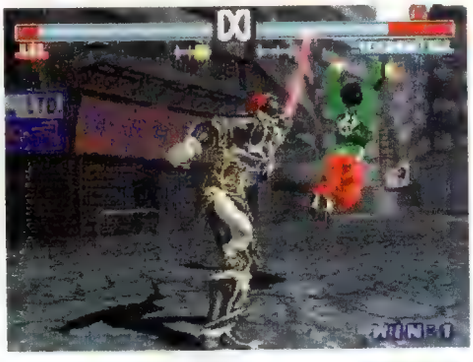


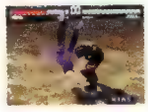
ciaio ammonta a 24 unità. Gli unici veterani che hanno deciso d'iscriversi nuovamente al torneo sono Paul, Lei, Nina, Anna, Yoshimitsu e ovviamente lo stesso organizzatore, Heiachi. Ogni personaggi vanta le medesime tecniche che possedeva negli episodi precedent,i alle quali si sono aggiunte nuove e letali mosse. Lo schieramento dei nuovi partecipanti comprende Forrest Law, Xiaoyu, Bryan, Hwoarang, Gun Jack, Jin, Julia, Kuma (2), Panda, Mokujin (uomo e donna), Ogre, True Ogre, Tiger, Gordo, King, Dr. Bosconovitch e Gon. Di questi personaggi solo dieci sono disponibili all'inizio: per ottenere i successivi è necessario terminare il gioco più volte, completando anche alcune delle sue modalità aggiuntive. Ognuno di essi ha a disposizione due costumi differenti, ad eccezione di Anna, Law, Xiaoyu, Jin e Gun Jack, ai quali è possibile assegnare un terzo vestito. Come avveniva nei *Tekken* precedenti, non tutti i personaggi possono vantare un inventario di mosse completamente esclusivo: specialmente nei boss e nei personaggi segreti si possono trovare combattenti le cui tecniche risultano una fusione di personaggi già presenti. Questo è il caso di Ogre, la cui tecnica di combattimento deriva dai personaggi del vecchio *Tekken* che ha assorbito o da Mokujin che imita lo stile di un personaggio diverso del gioco ad ogni round. I casi più estremi sono costituiti da personaggi come Panda e Tiger che sono quasi semplici "costumi alternativi" di Kuma e Gordo.

Nonostante la presenza di questi "cloni", *Tekken 3* vanta comunque una rosa di combattenti sicuramente più varia e numerosa della media dei picchiaduro 3D presenti sul mercato. E' importante infine notare la presenza di due personaggi in più rispetto alla versione a gettone: il primo è Gon, il bizzarro dinosauro protagonista del *manga* di Masashi Tanaka (edito in Italia da Star Comics) e il secondo è il Dr. Bosconovitch, il responsabile della creazione di Yoshimitsu.

Il vestito alternativo di Xiaoyu e Jin dà accesso a un fondale segreto.

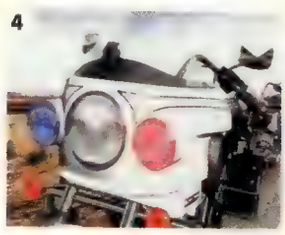
La meccanica di gioco di *Tekken 3* consiste in una naturale evoluzione di quella dei precedenti episodi. Gli incontri si suddividono in round, il cui numero può essere deciso dal giocatore attraverso il menù delle opzioni. Il ring non ha limiti, ma lo spazio tra i due avversari non può superare una certa distanza. Il controllo del personaggio avviene ancora tramite la croce direzionale e i quattro pulsanti principali del pad: questi ultimi consentono di realizzare attacchi deboli o forti con calci e pugni. Tramite le opzioni è ancora possibile assegnare ai pulsanti laterali del *controller* funzioni aggiuntive, che aiutano il giocatore nella realizzazione di prese e colpi speciali. Questi si eseguono con le classiche combinazioni di movimenti della croce direzionale e pressione dei pulsanti che caratterizzava gli scorsi episodi; la difficoltà di esecuzione degli attacchi varia dalla semplice pressione di due tasti contemporaneamente a complessi movimenti che richiedono molta pratica per essere eseguiti in modo efficace. Sono stati conservati i colpi imparabili, tecniche caratterizzate da un tempo di esecuzione piuttosto lento bilanciato da una tremenda capacità offensiva. Particolarmente letali anche le prese combinate, a disposizione però solo di un numero limitato di personaggi. Un ruolo molto importante è nuovamente giocato dalle *10 Hit Combo*, combinazioni di colpi che mettono il giocatore in grado di danneggiare seriamente il proprio avversario con un solo attacco. In aggiunta a questi metodi d'attacco, già presenti nei passati episodi, abbiamo il *Super Charger*, una tecnica in grado di potenziare temporaneamente le caratteristiche dei personaggi: la sua attivazione avviene mediante la pressione contemporanea dei quattro pulsanti d'attacco. Il principale vantaggio che offre è la possibilità di danneggiare l'avversario anche se questo blocca i vostri attacchi: se il vostro colpo non viene parato causerà un danno superiore al normale e provocherà la disattivazione del *Super Charger*. Questa tecnica comporta però alcuni svantaggi che bilanciano i vantaggi forniti: il tempo di caricamento richiede circa cinque secondi, nei quali siete particolarmente vulnerabili. Inoltre durante l'attivazione del *Super Charger* non potete parare e un eventuale attacco dell'avversario vi causerà più danno del normale. Un'arma a doppio taglio, quindi, che deve essere utilizzata con attenzione. Dal punto di vista difensivo, l'innovazione più importante riguarda la schivata laterale: questa





MAESTRI CATTURATI

Il segreto del notevole realismo delle animazioni dei personaggi di *Tekken 3* è l'utilizzo della tecnica del *motion capture* con veri maestri di arti marziali. Tra i più noti abbiamo il campione di Tae Kwon Do Hang Su-Il, il maestro di capoeira americano Marcelo Pereira e i due lottatori professionisti giapponesi Minoru Suzuki e Osami Shibuya. Il risultato è evidente in personaggi come Lei e Gordo, che vantano un realismo dei movimenti davvero strabiliante. Particolarmente affascinanti sono i differenti stili di Kung Fu utilizzati da Lei, tra i quali spicca sicuramente il Sui Ken, la difficilissima tecnica dell'ubriaco.



NELLA SUA SEQUENZA FINALE PAUL VIENE A CONTATTO CON IL DURO CODICE STRADALE AMERICANO. INCREDIBILE IL DETTAGLIO GRAFICO DELLA FACCIA DEL POLIZIOTTO.

tecnica viene attivata mediante la doppia pressione verso l'alto o verso il basso della croce direzionale. Nel caso si trovasse la sequenza troppo scomoda è possibile assegnare l'esecuzione di questa tecnica direttamente a uno dei tasti laterali del pad. Grazie a questi miglioramenti il gioco assume ora un aspetto "più tridimensionale", lontano comunque dalla libertà di movimento offerta da ***Tobal 2***. Sono state naturalmente conservate tutte le tecniche difensive presenti negli scorsi episodi che comprendono *counter, reversal* e svariati metodi di sollevamento dal suolo. Il gioco è compatibile sia con l'*Arcade Stick* di Namco che con il *Dual Shock*: questo pad non permette di però utilizzare gli *stick* analogici, consentendo soltanto di percepire le vibrazioni provocate dai colpi e dalle scariche di energia che emettono alcuni personaggi. Grazie alla doppia frequenza di oscillazione del *pad*, le vibrazioni variano a seconda del colpo ricevuto, passando da brevi fremiti a forti scossoni: dato che l'effetto vibrante può infastidire alcuni giocatori, è stata inserita la possibilità di disattivarlo tramite il menù di opzioni. Da notare che il gioco è incompatibile con il primo modello di pad analogico: le vibrazioni sono quindi ottenibili solo con il *Dual Shock*. Tutto sommato in ***Tekken 3*** si nota un giusto compromesso tra immediatezza dei controlli e complessità di gioco, vantaggio che gli consente d'essere rapidamente assimilabile dai principianti offrendo nel contempo una varietà di mosse in grado di appassionare gli esperti per lungo tempo.

TIGER/GORDO È UNO DEI PERSONAGGI PIÙ SEMPLICI DA UTILIZZARE.

TUTTI AL CINEMA

Come di consueto nelle produzioni Namco, la qualità delle 22 sequenze introduttive e finali presenti nel gioco è sensazionale. Sebbene la regia non raggiunga la qualità della presentazione di ***Soul Edge***, la definizione dei disegni è estremamente superiore, tanto da proporre volti e mezzi difficilmente distinguibili dalla realtà. Degna di nota la varietà di tecniche di realizzazione e soggetto delle varie sequenze finali, ottenuta affidandone la creazione a staff differenti. L'*ending* di Lin Xiaoyu, ad esempio, realizzata miscelando *anime* a computer grafica, è stata creata dalla I.G. Production che già aveva curato la splendida presentazione di ***Tales of Destiny*** oltre al film di *Ghost in The Shell*. La miscelazione di più tecniche di disegno è stata scelta anche per la sequenza finale di Mokujin che presenta fondali ripresi dal vivo. Essendo realizzate in *full motion*, le scene conclusive di ***Tekken 3*** non consentono però l'interazione che vantavano quelle di ***Soul Edge***; l'unica eccezione riguarda la conclusione di Gun Jack che presenta un finale tragico se si finisce il gioco a livello *Easy* e un lieto finale a livello *Normal*.

VERSUS

Come ormai consuetudine da parte di Namco, nella conversione di ***Tekken 3*** sono state aggiunte alcune nuove modalità di gioco allo scopo di mantenere sempre vivo l'interesse del giocatore. Il *Versus Mode* è la classica modalità di gioco che consente di scontrarsi con avversari umani senza che al termine di ogni incontro inizi un combattimento contro la CPU. Nel *Time Attack Mode* bisogna terminare il gioco nel minor tempo possibile: da notare che il livello di difficoltà si regola automaticamente su *Normal*. Nella modalità *Survival* dovete sconfiggere più avversari possibili utilizzando un solo credito e un solo personaggio. Alla fine di ogni incontro recupererete comunque parte del danno subito. Attraverso il *Team Battle Mode* è possibile organizzare incontri scegliendo un gruppo di personaggi composto al massimo da otto elementi per fazione (premendo il tasto ST la selezione del personaggio da utilizzare avviene in modo automatico). Il *Practice Mode* consiste in un'utilissima modalità di addestramento che consente di affinare le vostre tecniche. Richiamando direttamente le mosse a disposizione attraverso il tasto ST, potrete esercitarvi su un avversario i cui movimenti possono essere assegnati tramite un apposito menù di opzioni. E' inoltre possibile addestrarsi nell'esecuzione delle *10 Hit Combo* la cui sequenza viene mostrata direttamente sullo schermo di gioco. Tramite il tasto SEL potrete osservare l'esecuzione dell'intera combinazione di attacchi sia del vostro personaggio che dell'avversario selezionato, elemento questo che consente di addestrarsi a controbattere questo tipo di tecnica. L'*Option Mode* permette di variare alcuni dei parametri di gioco e salvarli su *memory card*. Tra le varie opzioni inserite è sicuramente gradita la possibilità di centrare lo schermo così da ovviare al fastidioso difetto di scentratura che affligge alcuni televisori. Una volta terminato il gioco con i primi dieci personaggi disponibili viene messa a disposizione la modalità *Theatre*: grazie ad essa potete ammirare le sequenze in FMV che si otten-

LA SEQUENZA FINALE DI LAW RIPRENDE QUELLA DEL PADRE IN TEKKEN 2. DEMENZIALE È SENZA DUBBIO L'AGGETTIVO PIÙ INDICATO PER DESCRIVERLA...

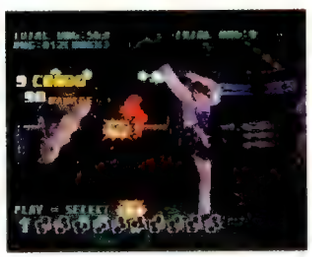
gono terminando il gioco con i vari personaggi. Una volta completata la collezione dei filmati, due nuove opzioni appariranno all'interno di questa modalità: con queste potrete, inserendo i CD del primo e del secondo ***Tekken***, vedere le sequenze in FMV e ascoltare le musiche di tutta la saga del pugno d'acciaio. Oltre a queste modalità "classiche", ***Tekken 3*** offre due sottogiochi che per la loro originalità meritano di essere trattati a parte in dettaglio...

TEKKEN FORCE MODE

Disponibile sin dall'inizio, il *Tekken Force Mode* consiste in un tentativo, sfortunatamente non molto riuscito, di trasformare ***Tekken*** in un picchiaduro a scorrimento poligonale. Il controllo del personaggio è praticamente identico a quello del gioco normale; il passaggio tra un piano e l'altro dell'arena di gioco viene effettuato con lo stesso movimento necessario per la schivata laterale, un sistema che risulta decisamente innaturale. Nel caso di attacchi laterali o alle spalle, il vostro personaggio si volta nella direzione dell'avversario più vicino; parate, prese e colpi speciali vengono eseguiti allo stesso modo della versione ad incontri. Come in ogni picchiaduro a scorrimento che si rispetti, potrete recuperare del cibo durante il cammino che vi consentirà di recuperare parte dell'energia perduta. Per terminare il *Force Mode* avete a disposizione solo un personaggio: una volta sconfitto, il gioco finisce senza darvi la possibilità di continuare. L'obiettivo del *Force Mode* è quello di penetrare nel palazzo della Mishima Enterprise entro un limite di tempo prefissato e raggiungere il dottor Bosconovich attraversando quattro diverse ambientazioni di gioco. Nel vostro viaggio dovrete affrontare i membri della *Tekken Force* di Heihachi che vi attaccheranno sempre in coppia: a causa dei limiti della console infatti, non vi capiterà mai di essere assaliti da più di due avversari contemporaneamente. Al termine di ogni livello troverete ad attendervi uno dei personaggi del gioco che qui assumerà il ruolo di boss. Per incontrare Bosconovich dovete recuperare delle chiavi che vi verranno consegnate ogni volta che finirete il gioco: una volta collezionate tre chiavi, affrontando nuovamente il *Force Mode* troverete Bosconovich come ultimo boss. Se riuscite a sconfiggerlo, l'alticcio scienziato si aggiungerà alla rosa dei personaggi disponibili. Tutt'altro che perfetto e piuttosto frustrante, il *Tekken Force Mode* costituisce comunque un lodevole tentativo da parte di Namco, se considerato come un semplice assaggio di quello che potrebbe essere un futuro picchiaduro a scorrimento poligonale ispirato al mondo di ***Tekken***.

PALLA AVVELENATA

Una volta sconfitti i primi dieci personaggi, una nuova opzione appare nel menù principale. Il *Tekken Ball Mode* è una sorta di unione tra un picchiaduro e il *dodge ball* (o palla-avvelenata, palla-guerra... chiamatela come volete). All'inizio della partita bisogna scegliere fra tre differenti palle: un pallone da spiaggia, una palla di gomma e una sfera d'acciaio. Il campo di gioco è diviso in due parti, con il giocatore che non può superare la propria metà del campo. Il danno all'avversario si infligge principalmente colpendo con attacchi speciali la palla: questa assorbirà il danno del colpo e si dirigerà ad alta velocità contro l'avversario. Se la boccia colpisce il nemico oppure cade nella sua parte del campo gli infliggerà la quantità di danno che ha assorbito; nel caso venga ribattuta il gioco continua. I colpi normali servono solo a respingere la palla e non ne aumentano la velocità. La quantità di danno assorbita dalla palla dipende dal materiale di cui è costituita. Oltre all'uso della palla è possibile attaccare l'avversario utiliz-



IL PRACTICE MODE CONSENTE DI ALLENARSI NELLE COMBINAZIONI DI COLPI.

I FAUTORI DEL MIRACOLO

A parte alcuni personaggi storici del mondo videoludico come Myamoto o Suzuki, l'identità di molti maghi del codice giapponesi viene sempre messa in secondo piano, forse a causa della distanza o della differenza di culture. Vediamo quindi di dare il giusto spazio a chi è riuscito a rinchiudere nella console Sony la spettacolarità grafica e la complessità del *coin-op* di ***Tekken 3***.

Hajime Nakatani
Ruolo: Produttore
Anno del suo ingresso in Namco: 1982
Principali titoli sviluppati: Serie di ***Tekken*** (*coin-op* e PlayStation). Serie di ***Galaxian 3*** per (*coin-op* e simulatori). ***Starblade, Metal Hawk, Rolling Thunder*** e ***Gaplus*** (coin-op).

Masanori Yamada
Ruolo: Programmatore
Anno del suo ingresso in Namco: 1988
Principali titoli sviluppati: Serie di ***Tekken*** (*coin-op* e PlayStation). ***Dangerous Seed*** e ***Knuckle Heads*** (*coin-op*).

Yoshinari Mizushima
Ruolo: Grafico
Anno del suo ingresso in Namco: 1995
Principali titoli sviluppati: ***Tekken 2*** e ***3*** (*coin-op* e PlayStation).

Masahiro Kimoto
Ruolo: Game designer
Anno del suo ingresso in Namco: 1989
Principali titoli sviluppati: Serie di ***Tekken*** (*coin-op* e PlayStation). ***F/A*** (*coin-op*).

Katsuhiro Harada
Ruolo: Game designer
Anno del suo ingresso in Namco: 1994
Principali titoli sviluppati: ***Tekken 3*** (*coin-op*)

Naoki Ito
Ruolo: Programmatore
Anno del suo ingresso in Namco: 1989
Principali titoli sviluppati: Serie di ***Tekken*** (*coin-op* e PlayStation). ***X-Day, Cosmo Gang The Video*** e ***Dragon Saber*** (*coin-op*).

Masashi Kubo
Ruolo: Grafico
Anno del suo ingresso in Namco: 1995
Principali titoli sviluppati: ***Tekken 2*** e ***3*** (*coin-op* e PlayStation).

L'ENDING DI ANNA VERRÀ SOSTITUITA NELLA VERSIONE OCCIDENTALE DEL GIOCO. CI ASTENIAMO DA OGNI COMMENTO IN MERITO...

DAL PUGNO AL BISTURI

L'attesissima versione occidentale del gioco (solo negli *States* Namco prevede di vendere almeno un milione di copie) pare subirà alcune censure, come del resto era accaduto a ***Soul Edge/Blade***. La prima modifica colpirà la scena finale di Anna che verrà completamente rifatta: nel nuovo finale sarà Nina ad essere ridicolizzata. Non è chiaro se questa sostituzione sia dovuta a motivi di censura oppure se Namco ritenga che il pubblico americano non apprezzi veder schernito un personaggio del gioco nella sua sequenza finale. La seconda variazione riguarda il *Practice Mode*: in esso mancherà la possibilità di vedere i colpi effettuati, in quanto questa funzione è stata brevettata da Sega of America. La versione USA di ***Tekken 3*** sarà disponibile a partire dal 30 Aprile: per l'Europa sembra invece che si dovrà attendere sino alla seconda metà di quest'anno. Namco ha promesso che la versione PAL sarà il più simile possibile a quella NTSC. Speriamo bene...

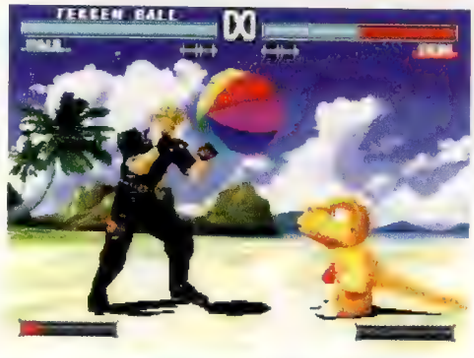
zando colpi normali purché il proprio personaggio non superi la sua metà campo. Terminando questo gioco è possibile aggiungere Gon alla schiera dei personaggi utilizzabili. Divertente solo se giocato in coppia, il *Tekken Ball Mode* non è altro che una semplice distrazione dalla modalità di gioco principale.

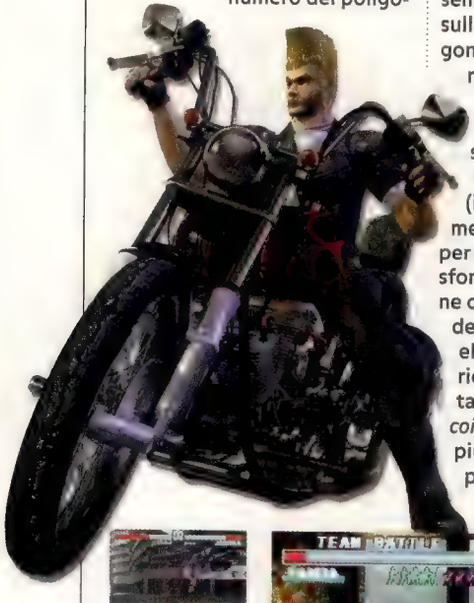
VOTO

Nonostante le differenze di potenzialità tra PlayStation e System 12 (circa 1.5 volte più potente della console Sony), la versione casalinga di ***Tekken 3*** riesce a reggere discretamente il confronto con la propria controparte a gettoni. Il numero dei poligoni che costituiscono i personaggi è stato leggermente abbassato, come accade per la qualità delle animazioni e degli effetti di luce delle esplosioni. Questi sacrifici hanno evitato i fastidiosi effetti di scomparsa dei poligoni che caratterizzavano lo scorso episodio, ma non sono evidentemente sufficienti per assicurare una velocità costante del gioco: in alcuni casi, soprattutto quando l'inquadratura si allarga al massimo, si notano infatti alcuni occasionali rallentamenti. Le maggiori riduzioni sono state apportate ai fondali, che hanno perso la propria tridimensionalità divenendo delle semplici immagini "incollate" sulle pareti di una stanza poligonale che circonda il giocatore: il risultato, seppur lontano dal *coin-op*, è comunque piacevole e superiore ai fondali piatti dei precedenti episodi (inoltre durante il combattimento non vi è molto tempo per ammirare attentamente gli sfond)i. A favore della versione casalinga vi sono le splendide sequenze in FMV, la cui elevatissima qualità è una ricompensa più che adeguata per il giocatore. Come nel *coin-op*, il sonoro è la parte più deludente del gioco: a parte alcune eccezioni, le musiche, pur nella loro versione arrangiata, non possiedono una qualità che gli consenta di distinguersi dalla media. Anche gli effetti sonori rimangono nello standard e mancano, voce dell'arbitro e grida a parte, di qualsiasi campionamento vocale (un'assenza che comunque caratterizzava anche il *coin-op*). A bilanciare questi difetti vi è l'eccezionale giocabilità di ***Tekken*** alla quale i miglioramenti apportati in questo terzo episodio hanno sicuramente giovato. Ad assicurare un'ottima longevità ci pensano infine le numerose modalità di gioco e i segreti in esso celati. In definitiva, considerando le differenze tra *coin-op* e PlayStation, era difficile attendersi una conversione migliore. ***Tekken 3*** è attualmente quanto di meglio si possa richiedere alla console Sony nel genere dei picchiaduro poligonali, almeno fino a quando Namco non realizzerà un quarto episodio della saga...

NEL FORCE MODE SI RECUPERA L'ENERGIA PERDUTA INGURGITANDO POLLI.

DIEGO





IL SUPER CHARGER CONSENTE DI AMPLIFICARE NOTEVOLMENTE LA PROPRIA CAPACITÀ OFFENSIVA.

Commento **L'opera di conversione di *Tekken 3* è stata sicuramente complessa, ma Namco è riuscita a conservare le caratteristiche principali del gioco originale. Non paga di questo, la casa giapponese ha aggiunto numerosi elementi che bilanciano i tagli apportati, rendendo *Tekken 3* un titolo degno di essere acquistato e goduto fino in fondo. Un gioco che dimostra come impegno e capacità consentano di superare anche barriere (apparentemente) invalicabili quali i limiti tecnici della console Sony.**

PRO...

- *Graficamente curato*
- *Meccanica complessa, ma immediata*

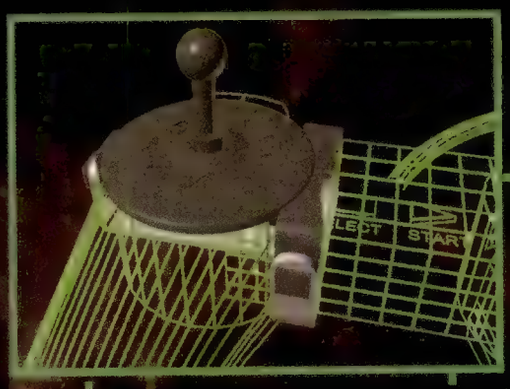
CONTRO...

- *Occasionali rallentamenti*
- *Colonna sonora nella media*

LA PAGELLA...

Grafica	**94**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**93**
Longevità	**91**
Originalità	**90**

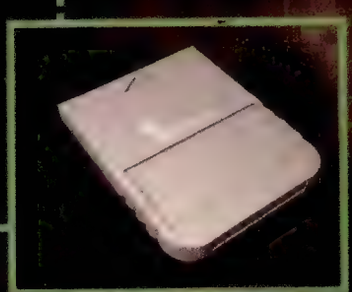
92



NOVITÀ PLAY STICK:
5 JOYPAD IN 1

MEMORY CARD 1 MB
L.29.900*

JOYPAD L. 24.900*

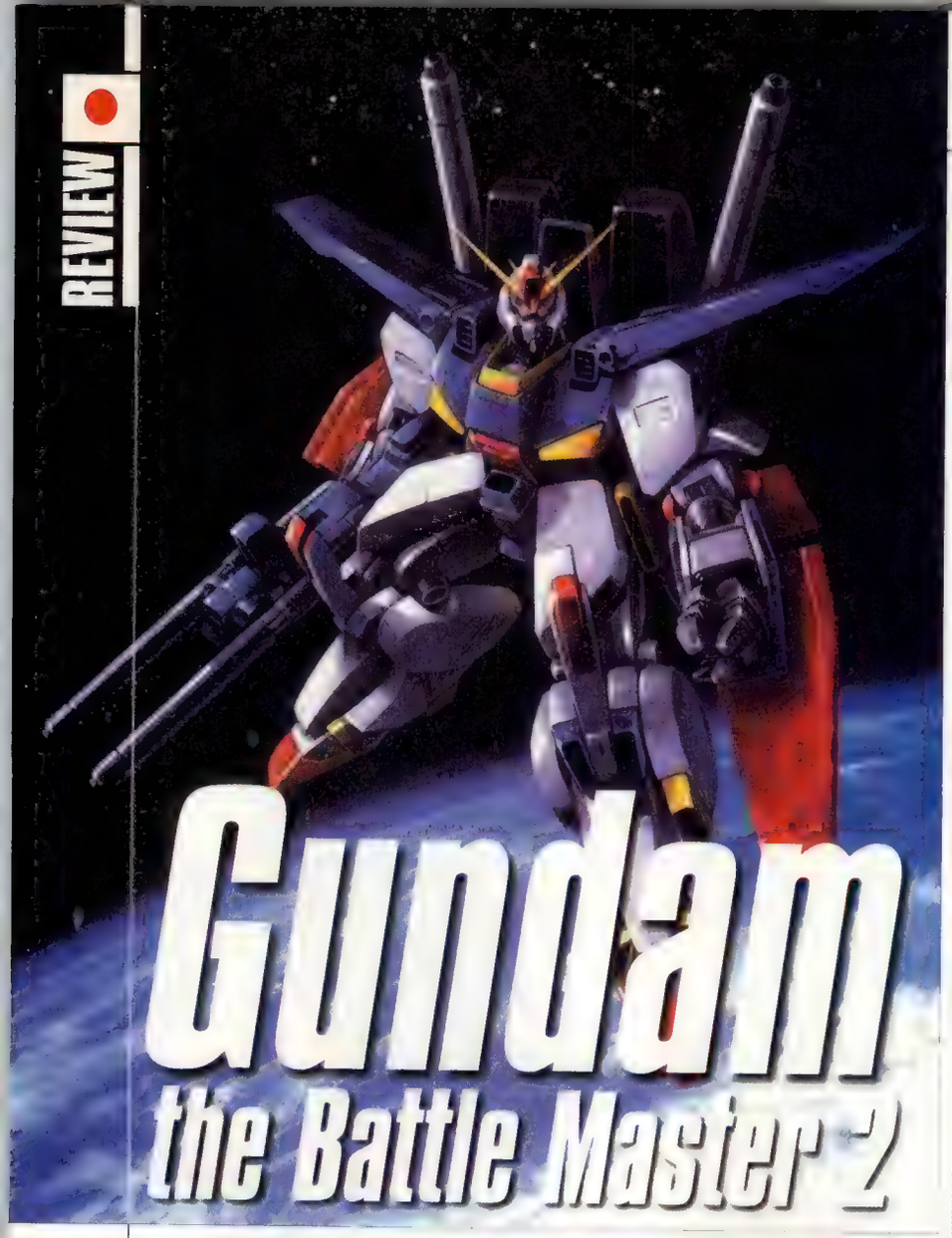


ATOMIC™
ACCESSORIES

LINEA DIRETTA
02/381 991

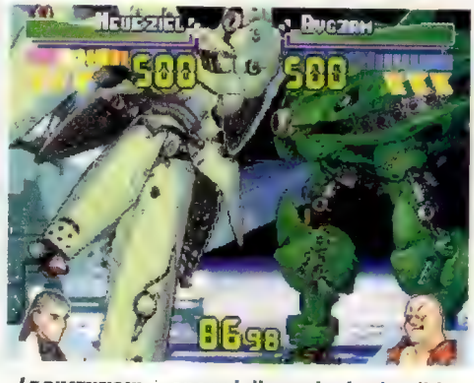
TEL .02/38199200
FAX 02/38199201

*IVA COMPRESA, PREZZO CONSIGLIATO AL PUBBLICO



Gundam the Battle Master 2

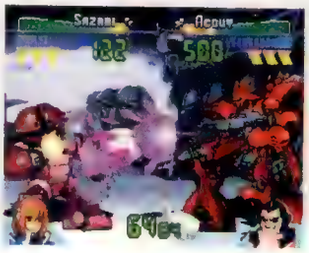
Nonostante la notevole popolarità, la serie animata *Mobile Suit Gundam* detiene l'indesiderabile primato per i peggiori adattamenti videoludici su *console* e *personal computer*. Sin dai tempi dell'inclassificabile *Mobile Suit Gundam* per MSX, i titoli ispirati alla saga del mitico robot bianco di Sunrise sono stati spesso caratterizzati da un livello qualitativo piuttosto basso, se non nullo. Solo negli ultimi mesi Bandai, nel probabile tentativo di dare un nuovo volto alla propria linea di videogames, sempre più criticata, ha prodotto giochi degni d'attenzione. Tra questi titoli vi era anche *Gundam The Battle Master*, un picchiduro a incontri che miscelava un sistema di controllo immediato con un aspetto grafico caratterizzato da *sprite* di enormi dimensioni splendidamente animati. Alcune imperfezioni della meccanica di gioco non gli consentivano però di reggere il confronto con i *beat'em up* prodotti dalle case maggiori come Capcom e SNK; di qui l'importanza che ha assunto il suo *sequel*.

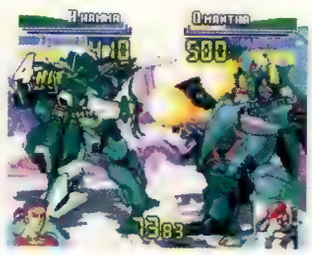


Le dimensioni di alcuni mech sono veramente ragguardevoli.

Sfortunatamente i personaggi del gioco non corrispondono a nessun protagonista della serie.

Titolo : Gundam The BM 2
Casa : Bandai
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Picchiaduro

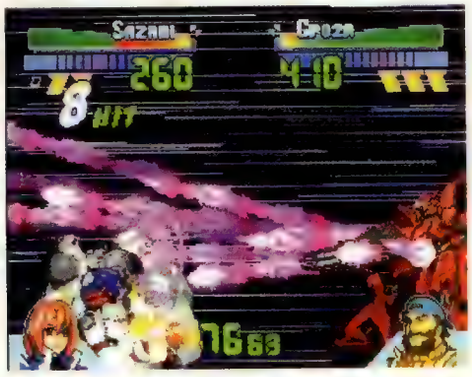


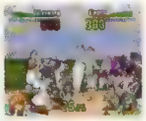


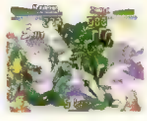
Gundam The Battle Master 2 conserva gli elementi generali del precedente episodio, fattore che lo avvicina al capcomiano ***Cyberbots***. Come in esso gli scontri avvengono mediante *mech* giganteschi, dotati sia di armi per il corpo a corpo che di attacchi a lungo raggio. L'ispirazione dai *beat'em up* prodotti dalla celebre casa di Osaka appare chiara sin dalla presentazione, realizzata sullo stile dei picchiaduro 2D più classici. L'introduzione mostra, raffigurati nelle consuete pose plastiche, i personaggi presenti nel gioco che, ancora una volta, non hanno nulla a che vedere con i protagonisti delle serie animate a cui è ispirato. ***Gundam The Battle Master 2*** è infatti ambientato in un mondo parallelo dove i celebri *mobile suit* utilizzati nella serie vengono impiegati per duelli in arene. All'inizio del gioco avete a disposizione dodici *mech,* ispirati alla parte della saga di *Gundam* sicuramente più popolare ed amata: più precisamente si tratta di quella che va dall'anno dell'era spaziale 0079 (prima serie animata) all'anno 0093 (film *Char's Counterattack*). Rispetto all'episodio precedente sono stati conservati i modelli Zaku II, Ziong, Gundam GP-02, Full Armour ZZ Gundam, The O, Hygock, Queen Manta e Sazabi. Le aggiunte riguardano il bizzarro Acguy, il Qubeley, l'Hamma Hamma e lo Z Gundam. Una volta terminato il gioco a livello *Normal* si rendono disponibili, solo per il *Versus Mode*, i due sub-boss Bigzam e Neue Ziel. Terminandolo invece a livello *Hard* è possibile utilizzare i boss Psycho Gundam MkIII e Hydra Gundam (per ottenere quest'ultimo non dovete utilizzare i *continue*). Finendolo con i dodici *mech* base potrete infine giocare con una bizzarra pallina. Una rosa di diciassette *mech* quindi, ai quali sono stati assegnati altrettanti personaggi, in parte presi dal precedente episodio e in parte realizzati *ex novo*.

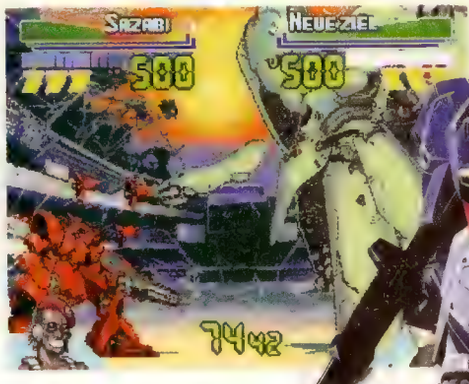
Playing in a Sign of Z

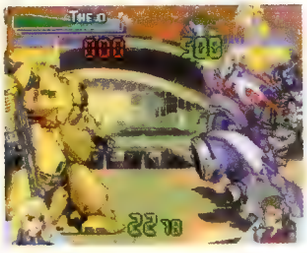
La meccanica di gioco segue a grandi linee quella dell'episodio precedente, mentre il sistema di controllo è stato modificato così da ridurne l'immediatezza a favore della varietà di tecniche attuabili. Il fuoco con l'arma principale non è più effettuabile mediante la semplice pressione di un tasto: questo tipo di attacco è stato ora accorpato agli altri colpi speciali, da realizzare mediante le classiche combinazioni di pulsanti. Inoltre, per evitare la tendenza a un impiego troppo frequente (cosa che si verificava nella versione precedente del gioco), il numero di colpi sparabili con l'arma è stato limitato. Una volta esaurite le munizioni è comunque possibile eseguire attacchi a lungo raggio mediante gli altri colpi speciali che includono l'utilizzo di spade laser, droni autoguidati (*fannel*) e missili. I movimenti necessari per effettuare questo tipo di colpi sono chiaramente ispirati ai picchiaduro Capcom; chiunque abbia giocato a ***Street Fighter 2*** non dovrebbe avere grossi problemi a realizzarli. Oltre ai colpi speciali è inoltre disponibile un attacco dalla potenza particolarmente elevata, che può essere impiegato fino a tre volte in ogni incontro. A differenza di molti giochi di questo tipo, non è necessario accumulare una barra di energia per poter impiegare questo attacco, un

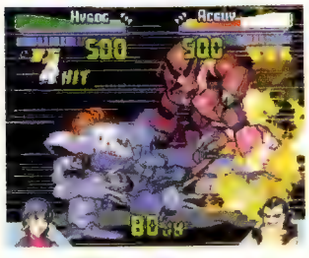


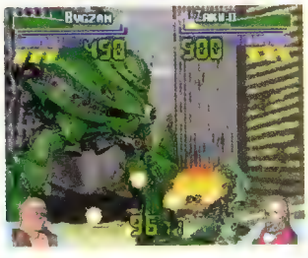








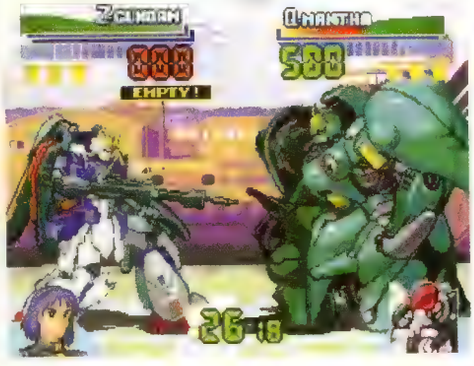




vantaggio che lo rende fin troppo versatile e letale. I colpi degli avversari possono essere sia parati che schivati: quest'ultima azione viene effettuata mediante la pressione di due pulsati contemporaneamente oppure assegnandola direttamente ai tasti laterali. E' stata infine mantenuta la possibilità di eseguire lunghi balzi, grazie ai quali effettuare scontri aerei come nei picchiaduro della serie *Vs* di Capcom. Il tempo in cui è possibile rimanere in aria è però stato limitato: una volta esaurita la potenza di spinta, è necessario attendere un breve periodo di tempo prima di poter nuovamente spiccare il volo. Per quanto riguarda la formula di gioco con la quale sono stati organizzati gli scontri si è ancora optato per le battaglie di un solo *round*. Un'adeguata durata dell'incontro è comunque assicurata dalla presenza di una barra di energia dalle dimensioni piuttosto elevate. In quanto a modalità di gioco, ***Gundam The Battle Master 2*** offre una scelta piuttosto povera: sono disponibili solo uno *Story* d un *Versus Mode* a discapito della longevità del gioco. Più complete le opzioni che offrono anche la possibilità di attivare l'effetto vibrante del *Dual Shock*.

Aspetto Tecnico

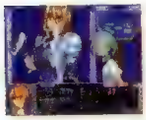
Dal punto di vista tecnico, ***Gundam The Battle Master 2*** è sicuramente superiore alla maggior parte dei *tie-in* ispirati alla saga di *Gundam* prodotti finora. Nonostante i limiti di PlayStation in campo bidimensionale, Bandai è riuscita a confezionare un picchiaduro in 2D dall'aspetto grafico più che discreto e soprattutto privo degli estenuanti tempi di caricamento che caratterizzano i giochi di questo tipo. I *mech* sono stati riprodotti fedelmente e vantano enormi dimensioni ed animazioni dalla fluidità raramente vista sulla console Sony. In compenso gli sprite sono piuttosto pixellosi e i fondali piatti e privi di animazioni, mancanze che sono comunque ampiamente bilanciate dall'elevato dettaglio con cui sono stati realizzati i *mech*. Da notare che, come nel precedente episodio, i danni inflitti ai *mech* sono chiaramente distinguibili: man mano che vengono colpiti, perdono infatti pezzi di armatura mettendo a nudo i loro meccanismi. Più che discreto anche l'aspetto sonoro, che vanta i medesimi effetti della serie animata. Il campionamento parlato è invece affidato solo a una voce maschile inglese che costituisce in pratica l'arbitro dell'incontro. Se dal punto di vista audiovisivo ***Gundam The Battle Master 2*** ha poco da invidiare ai picchiaduro già disponibili su PlayStation, lo stesso non si può dire della difficoltà di gioco che risulta piuttosto bassa: la CPU si comporta infatti in modo abbastanza prevedibile, soprattutto quando controlla i boss di grandi dimensioni. Questi, fra l'altro, tendono a non voltarsi se gli andate alle spalle e risultano così facilmente neutralizzabili. Tutto sommato ***Gundam The Battle Master 2*** è un picchiaduro discreto che esalterà senz'altro gli appassionati della saga di *Gundam* e, a differenza di molti giochi ispirati alle serie animate giapponesi, non dispiacerà anche all'utenza comune.

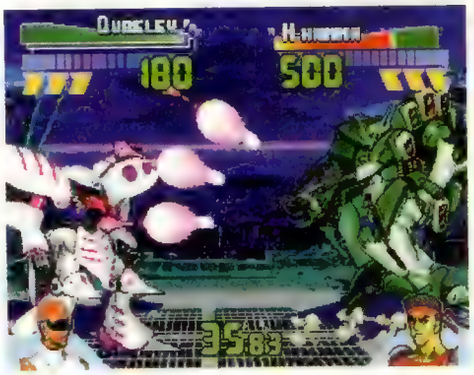


DIEGO

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Le munizioni dell'arma a lungo raggio principale sono contate.





Commento **Bandai sta decisamente cambiando tendenza, producendo giochi ispirati all'animazione giapponese che non costituiscono più una mera scusa per spillare soldi ai vari fan delle serie nippo. Sebbene lontano dalla giocabilità e complessità offerta dalle ultime produzioni Capcom e SNK, *Gundam the Battle Master 2* è comunque un buon titolo, in grado di soddisfare non soltanto la ristretta schiera di appassionati della serie animata. Una produzione di buon auspicio per i prossimi titoli Bandai...**

Pro...

- *Animazioni fluide e curate*
- *Tempi di caricamento ridotti*

Contro...

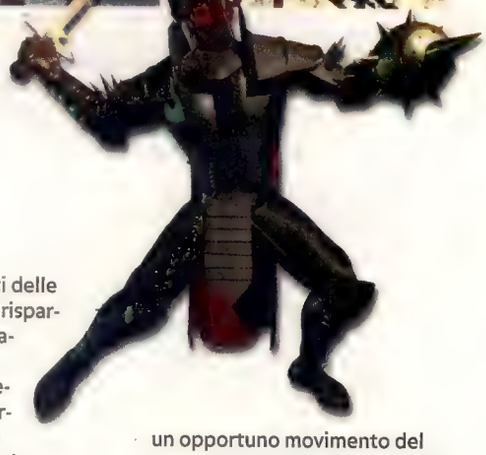
- *Difficoltà di gioco non elevata*
- *Poche le modalità di gioco incluse*

La Pagella...

Grafica : **88**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **80**
Longevità : **75**
Originalità : **70**

79

Cardinal Syn



NOTATE L'ECCELLENTE DETTAGLIO DEI LOTTATORI.

Non è facile recensire un *beat'em up* senza cadere in un vortice di *cliché* sintattico-terminologici.La pletora di titoli disponibili ha prosciugato ogni residuo di creatività critica (al pari di quella ludica), tant'è che spesso si viene colti dal desiderio di realizzare una recensione-base da impiegare volta per volta aggiornando unicamente il nome del prodotto e il numero di lottatori. Fortunatamente *Cardinal Syn* merita un componimento critico dedicato. Mutuando alcuni elementi di *Soul Edge* e *Bushido Blade*, il picchiaduro di Kronos riesce ad evitare lo scontro diretto con i suoi ispiratori, introducendo nuove soluzioni ludiche meritevoli d'attenzione.

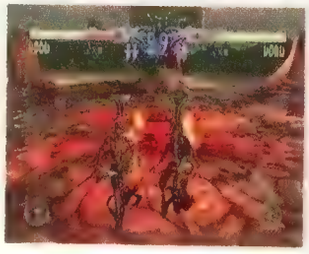
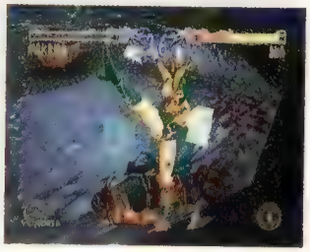
[redacted]

Una lunga presentazione in CG trasporta il giocatore nelle atmosfere fantasy della terra di Bloodland, stravolta dall'indole barbarica delle sue popolazioni. La mancanza di un regnante ha gettato nel caos tutto il territorio, trasformandolo in una fanghiglia di sangue e terra teatro di mille battaglie. Durante una di queste, una donna misteriosa compare dal nulla, alza un amuleto al cielo e indice un torneo per determinare chi sarà il sovrano assoluto. Syn, questo il nome della tipa, non è però l'angelo che tutti credevano e il malcapitato vincitore del torneo avrà una brutta sorpresa alla consegna del premio. Sorpresa che non è il caso di svelarvi. Il giocatore ha quindi la possibilità di scegliere uno degli otto guerrieri disponibili in principio (cui se ne aggiungeranno altri 10), le cui similitudini con quelli di *Soul Edge* sono tutt'altro che velate. *Cardinal Syn*, infatti, appartiene alla categoria di *beat'em up* armati, inaugurata in chiave tridimensionale con la sfortunata serie di *Toshinden*, e come tale non poteva non rifarsi al capolavoro namchiano. Ogni combattente prescelto dà accesso a una breve sequenza in CG mirata a descriverne le origini e i motivi del suo coinvolgimento nel torneo, conferendo al titolo di Kronos una coerenza atmosferico-narrativa raramente riscontrata nei prodotti similari. Inoltre, considerando il totale di ben 18 personaggi selezionabili a gioco sviscerato, ognuno con la sua presentazione, la sua arena e il suo finale (peraltro di buona fattura artistico-tecnica), non si può non applaudire l'attenzione dedicata al fattore "gratifica-del-videogiocatore".

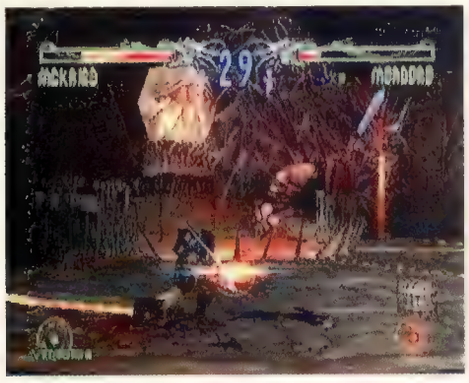
IL COMBATTIMENTO FINALE È DAVVERO SPETTACOLARE!

[redacted]

Oltre che da *Soul Edge, Cardinal Syn* miscela diversi elementi tratti da *Bushido Blade* e *Mortal Kombat*. Con quest'ultimo condivide l'aspetto truculento allorquando il sangue sprigionato dalle ferite imbratta il pavimento delle arene per poi prosciugarsi lentamente o aggiorna le *texture* dei lottatori con rivoli rossi. Neanche le forme provocanti delle lottatrici vengono risparmiate dall'imbrattamento. Al pari di *Bushido Blade*, invece, il tasto L2 permette di correre in lungo e in largo per le estese aree di gioco circondate da mura e spuntoni su cui viene esteso il rilevamento di collisione. Portare un affondo alle pareti determina il rimpallo dell'arma, mentre le punte (o altri pericoli come fuochi e cascate di liquidi velenosi) danneggiano il giocatore che ci finisce sopra. Oltre ai pericoli statici, ne esistono altri in movimento, come la carriola nella miniera di Mckrieg, le frecce scagliate da fenditure nelle mura del castello di Vanguard o le scariche elettriche che avvolgono le colonne portanti dell'arena in stile egizio dimora di Nephra. Onde stressare a sufficienza l'interagibilità con i fondali, Kronos ha pensato bene di introdurre la possibilità di spingervi l'avversario usando il tasto L1. Combinando quest'ultimo con un opportuno movimento del D-pad si può inoltre afferrare il nemico per il gomito, voltarlo e colpirlo alle spalle (o spingerlo di nuovo verso il pericolo). Ma le arene non sono unicamente fonte d'insidie: diversi bauli sparsi lungo l'area di gioco contengono preziose pozioni energizzanti o *power-up* momentanei, capaci di raddoppiare la potenza dei colpi. E' in questi casi che la corsa acquista un certo senso. A tal proposito è utile sottolineare la buona routine di intelligenza artificiale che governa il comportamento avversario. Quando in difficoltà, il nemico tende a correre verso la cassa più vicina onde recuperare parte dell'energia persa. Il bagaglio di mosse performabili non sorprende più di tanto offrendo i classici attacchi già visti in altri *beat'em up*, impreziositi dalle scie trasparenti di ovvia derivazione.

Titolo : CARDINAL SYN
Casa : SCEA/KRONOS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : PICCHIADURO



SPINTONARE L'AVVERSARIO PERMETTE DI ABBASSARNE LE DIFESE.

Sorprende invece la penuria di prese: ogni personaggio ne può eseguire solo una e solo in occasione delle parate in qualità di contromosse dal potere offensivo minimo (e dall'esecuzione alquanto problematica). Sempre in tema di parate va sottolineata la presenza di una barra energetica dedicata allo stato di salute dell'arma impiegata. A differenza di ***Soul Edge***, però, l'arma danneggiata non si sbriciola fra le mani del proprio possessore, ma si limita a precludergli ogni possibilità di parare. Attacchi a distanza nella forma di pseudo-palle di fuoco, frecce e peti (Mongoro sembra particolarmente goloso di fagioli messicani come accompagnamento alla carne umana) completano il quadro delle mosse performabili. La tecnica del *motion capture* offre risultati soddisfacenti anche in ***Cardinal Syn***, conferendo ai personaggi movenze realistiche e credibili nonostante l'origine bizzara di qualcuno (Plague ad esempio, in qualità di cadavere riportato in vita per l'occasione, soffre di evidenti disturbi locomotori aggravati da una gamba di legno).

TELECAMERA

La totale libertà di movimento concessa al giocatore suggerisce un interrogativo importante sul funzionamento della telecamera virtuale. Troppo spesso, infatti, una gestione superficiale delle inquadrature ha corrotto titoli altrimenti godibilissimi. ***Cardinal Syn*** è uno di questi. I principi di regia virtuale non sono chiarissimi, con la visuale talvolta sottoposta a rapidi stravolgimenti prospettici causa di un certo disorientamento. Presto però si impara ad accettare certe disfunzioni e gli effetti negativi tendono ad appiattirsi.
L'esigenza di muovere un'estesa area di gioco ricca di elementi in movimento, ha determinano un ridimensionamento dei personaggi. Se in ***Tekken 3*** e ***Soul Edge*** i due combattenti coprono la maggior parte dello schermo, in ***Cardinal Syn*** appaiono piccolissimi, sacrificando lo splendido lavoro di design di cui sono il risultato. Fortunatamente, la buona risoluzione grafica aiuta a scorgerne, con un po' d'impegno, anche i peli ascellari. L'esteso elenco dei personaggi non cade mai in ridondanze.
Ognuno di essi vanta il proprio peculiare elenco di mosse (in altri picchiaduro cambiano solo le apparenze; in ***Cardynal Syn*** anche la sostanza), atteggiamenti e animazioni di vittoria. Il numero di poligoni impiegato per ognuno di loro non stupisce affatto, ma non delude nemmeno. Sebbene accettabilissimo, il *frame rate* non raggiunge i livelli consolidati da ***Soul Edge*** o ***Dead or Alive***. Spesso l'azione frenetica mangia preziosi passaggi intermedi fra un *frame* e l'altro. Non siamo ai livelli dell'aberrante ***Toshinden 3***, ma occhi particolarmente critici potrebbero esserne infastiditi comunque. In compenso la grafica è splendida, ricca di colori, trasparenze e sfumature. I fondali vantano un'estensione e una complessità strutturale unica, arricchita da splendide *texture* ed effetti luminosi. Anche dal punto di vista artistico, gli accostamenti cromatici meritano un plauso così come la caratterizzazione strutturale delle arene, perfettamente coerenti ai lottatori di cui sono la casa. Infine, numerose scintille, sbuffi di sangue e lampi di luce impreziosiscono i combattimenti, trasformandoli in un arcobaleno di colori decisamente affascinante.

MUSICHE E FX SONORI

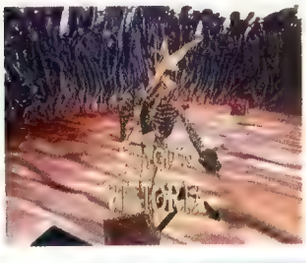
Lasciate andare in demo ***Cardinal Syn***, chiudete gli occhi e le sollecitazioni sonore vi proietteranno nella mente le immagini di ***Soul Edge***. I campionamenti sonori sono l'esatta riproduzione di quelli del titolo namchiano con tutto il clangore metallico del caso. Niente di più, niente di meno. Le musiche in compenso, sono originali e di ottima fattura con temi lugubri alternati ad altri sontuosi.

RISPOSTA AI COMANDI

Fra tutti i generi videoludici, il *beat'em up* è forse quello più esigente (e intransigente) in termini di giocabilità. L'azione frenetica suggerita da questo tipo di gioco impone una risposta ai comandi immediata, cosa che ***Cardinal Syn*** fatica ad offrire. In particolare, il recupero dell'assetto dopo aver eseguito una *combo* è sensibilmente lento, costringendo il giocatore a subire con matematica certezza almeno un colpo di risposta avversario senza possibilità di parata alcuna. Più in generale, la scarsa reattività del proprio alter ego diventa particolarmente evidente quando tenta di alzarsi da terra. Molto spesso è necessario subire un paio di colpi impietosi prima di poter reagire. Questi elementi tendono ad innalzare il livello di difficoltà del gioco al di là delle intenzioni dei programmatori.
Nonostante tutto, ***Cardinal Syn***, complici i crediti infiniti, la possibilità di eliminare i pericoli ambientali via *option*, e la tendenza a non richiedere altro che la pressione a casaccio dei tasti, non oppone troppa resistenza a chi desideri risolverlo con tutti i personaggi in un solo pomeriggio (badate però: la modalità *Easy* preclude la memorizzazione dei personaggi segreti). Le alternative accessorie al gioco base (torneo) offrono un misero *survival mode* già visto infinite volte, la possibilità di organizzare tornei a squadre e l'immancabile (nonché unico investimento nel settore "longevità") *two player mode*.

MORPHEUS

NOTATE LE MACCHIE DI SANGUE SUL LEGNO.



Commento ***Cardinal Syn*** **è certamente un titolo originale da molti punti di vista. Pur non inventando niente di nuovo, attinge dal resto della produzione contemporanea alcuni elementi caratteristici, fondendoli in un unico prodotto. Il risultato è degno di nota e di essere consigliato ai più, ma una risposta ai comandi precaria e un livello di difficoltà medio-basso impongono lecite riserve.**

PRO...

- *Grafica ottima*
- *Gustosa varietà di nemici*

CONTRO...

- *Risposta ai comandi migliorabile*
- *Crediti infiniti*

LA PAGELLA...

Grafica **: 92**
Sonoro **: 90**
Giocabilità **: 79**
Longevità **: 80**
Originalità **: 85**

88

Cyberbots

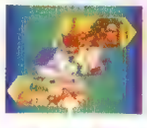
A volte ritornano e spesso lo fanno senza essere stati invitati... In quest'ultimo periodo, diverse *software house* si sono impegnate nella produzione di giochi per console che nascono "già vecchi". *X-Men: COTA* è solo un esempio di questo trend, trend che ora annovera fra le proprie fila un altro titolo: *Cyberbots*. Il gioco in questione è l'ennesimo *beat'em up* Capcom che offre al giocatore la possibilità di affrontare i vari avversari celati all'interno di grossi e potenti robot.

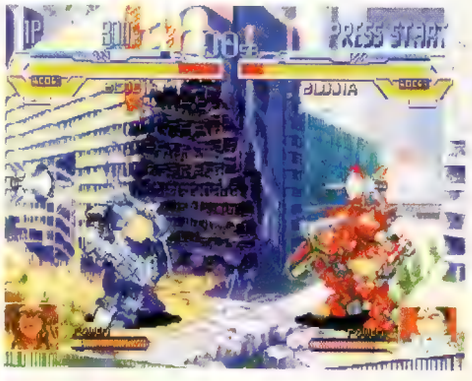
Una volta caricato il gioco, si viene accolti dalla solita sequenza introduttiva che presenta un interessante mix di immagini bidimensionali (nella maggior parte dei casi statiche) e animazioni 3D in tempo reale. Terminata l'intro (è ovviamente possibile saltarla) ecco lo schermo delle opzioni dove arriva la prima, parziale, delusione. Le modalità di gioco disponibili infatti sono solo due: a disposizione abbiamo l'*Arcade* e il *Vs Mode*, ai quali si affiancano le immancabili opzioni standard. Potremo così settare il livello di difficoltà, centrare lo schermo, scegliere o meno il tempo infinito e decidere di salvare un partita. Fatto ciò, sarà giunta l'ora di scendere in campo: i personaggi immediatamente disponibili sono nove e ognuno di essi presenta delle caratteristiche particolari. Selezionato il pischello, la ballata dei dubbi prosegue con la selezione dei *mech*. Esistono quattro differenti gruppi di mezzi e ogni gruppo annovera fra le proprie fila tre varianti dello stesso mezzo, che si differenziano fra di loro per il tipo di attacchi e per potenza e velocità nei colpi e dei movimenti. Espletata anche questa formalità, i nostri piedini metallici possono finalmente toccare il suolo. Fin dalle prime battute balzano agli occhi le buone dimensioni dei vari *fighter*. L'uso dei colori, per quel che riguarda gli *sprite* dei protagonisti, è più che azzeccato mentre le varie animazioni lasciano un po' a desiderare. Fortunatamente non sono visibili rallentamenti o perdite di *frame* particolarmente evidenti, il che conferisce all'azione una certa fluidità. Passando invece ai fondali, i vari *background* sono caratterizzati, oltre che da una discreta estensione, da diverse animazioni e da uno o più piani di parallasse. Alcuni scenari risultano estremamente evocativi ed è degno di nota il fatto che in alcune occasioni sia possibile interagire con gli oggetti che abbiamo intorno.

Purtroppo l'atmosfera generale viene seriamente ridimensionata da una certa mancanza di colori che di fatto rende alcuni elementi dei fondali estremamente grezzi e poco definiti. Detto ciò, la struttura e la dinamica dei vari incontri si svolge come avverrebbe in un qualsiasi altro prodotto similare tanto che i vari attacchi risultano "originali" solo per via della loro rappresentazione. Diversamente dai prodotti più tecnici, in *Cyberbots* le varie mosse sono estremamente semplici e funzionali. Il sistema di controllo risponde bene ed è possibile bersagliare l'avversario fin dalle prime battute senza perdere ore a studiarsi manuali e tecniche di lotta degne di Goldrake. Ovviamente ogni personaggio ha a disposizione un super-attacco che può essere seguito solo dopo aver caricato la barra di energia collocata nella porzione inferiore dello schermo. Per far ciò dovremo semplicemente colpire il nostro contendente dopo di che potremo sfruttare l'energia accumulata per sferrare la *Special*. Il livello di difficoltà è generalmente ben calibrato tuttavia, di tanto in tanto, i mezzi avversari sono colti da pericolosi (per loro) istanti di sbandamento. Capita infatti che alcuni avversari, sebbene in parata, rimangano inermi ai nostri attacchi riducendo alcuni round alla semplice ripetizione di due o tre colpi in sequenza.

UNO SCONTRO DEGNO DEL GRANDE MAZINGA!

NONOSTANTE LA GRAFICA SI ATTESTI SU LIVELLI MEDIO-ALTI, ALCUNI ELEMENTI DEL FONDALE RISULTANO ESTREMAMENTE GREZZI E POVERI DI COLORI.





SHOGUN

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD

Commento ***Cyberbots*** **è quello che si potrebbe definire, senza rischio di smentita, un prodotto "onesto". Tecnicamente il gioco si attesta su livelli medi, mentre struttura e meccanica, per quanto classiche, risultano comunque godibili in quasi tutti i loro aspetti. Ovviamente ci sono anche dei difetti, difetti che riguardano una generale mancanza di colori e definizione di alcuni elementi, nonché un livello di difficoltà e una intelligenza artificiale piuttosto limitati. Sicuramente un prodotto non di primo piano, ma che comunque riesce a divertire e che risulta quindi l'ideale per gli amanti di questo genere in cerca di un titolo con il quale sollazzarsi senza eccessivi problemi e tecnicismi esasperati.**

Titolo : CYBERBOTS
Casa : CAPCOM
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

PRO...
- *Sprite di notevoli dimensioni*
- *Immediatamente giocabile*

CONTRO...
- *Limitato numero di colori su schermo*
- *IA non particolarmente sviluppata*

LA PAGELLA...

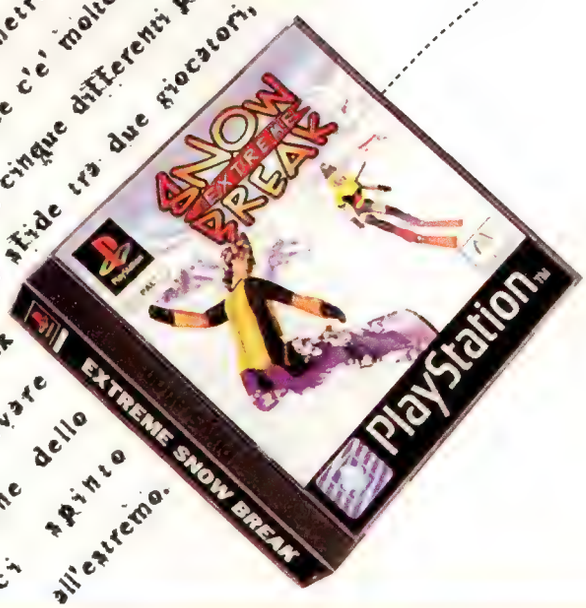
Grafica : **80**
Sonoro : **69**
Giocabilità : **75**
Longevità : **77**
Originalità : **65**

79

Azz..! E io che pensavo di essere davanti a un televisore...

SNOW EXTREME BREAK

"Extreme Snow Break non e' un semplice racing con lo snowboard, gli sci e lo skibob. Anche perche' quando ci si tuffa a 180 chilometri orari in un canalone di neve, di semplice c'e' molto poco. Con piu' di 30 km di piste, cinque differenti play mode e possibilita' di sfide tra due giocatori, Extreme Snow Break vi fara' provare l'emozione dello sci spinto all'estremo.



PlayStation

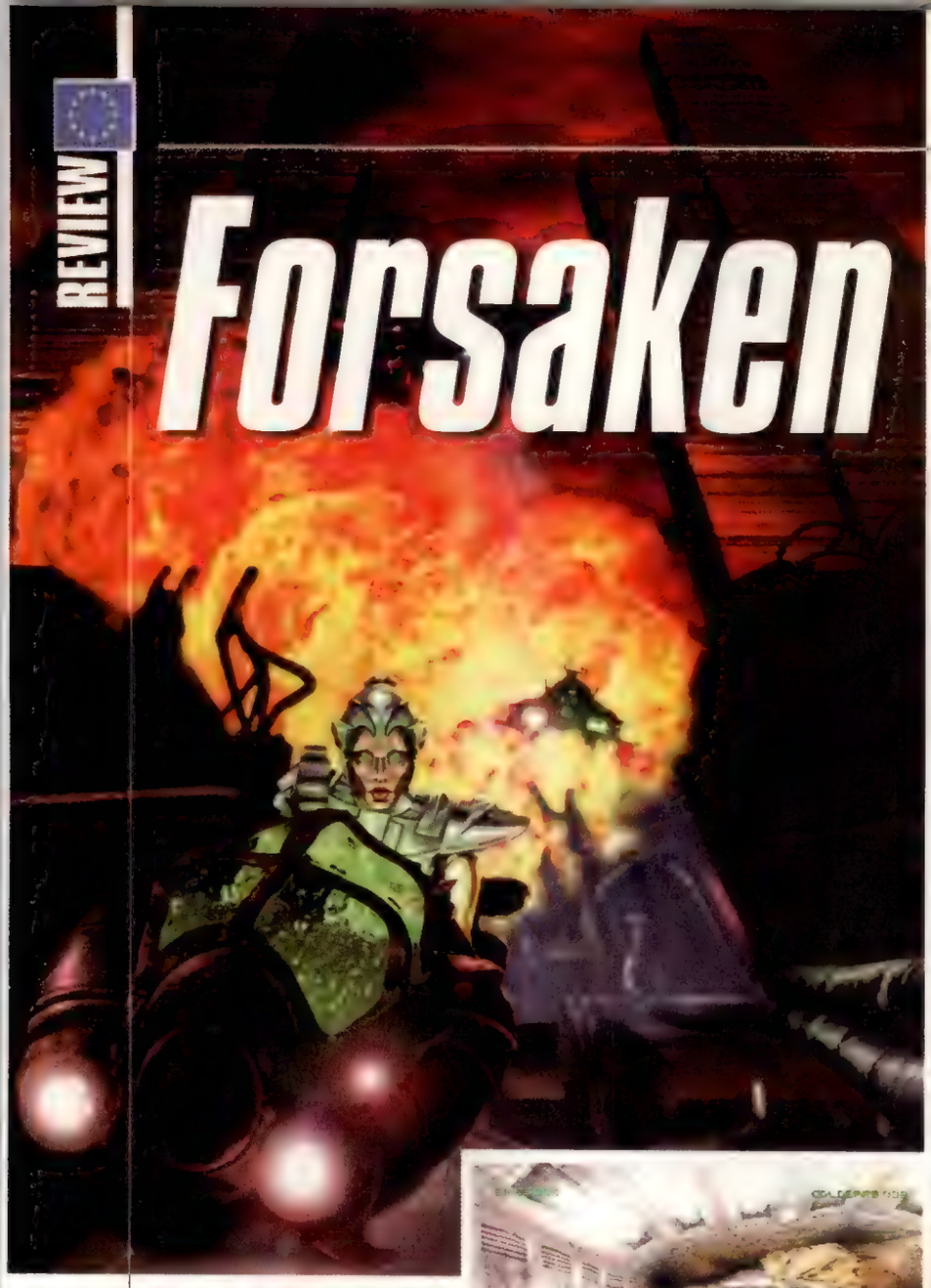
MICROÏDS

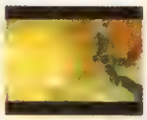
Per informazioni: tel. 02/89429049 - fax 02/89429056

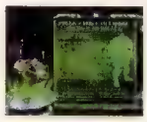
MEDIUM

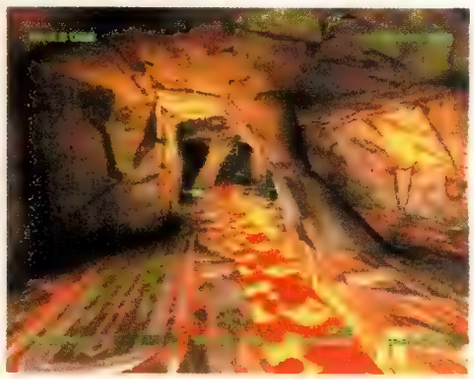
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

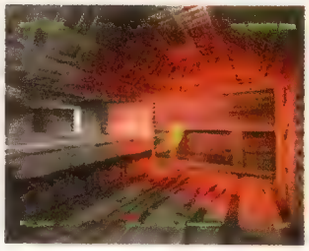
Forsaken

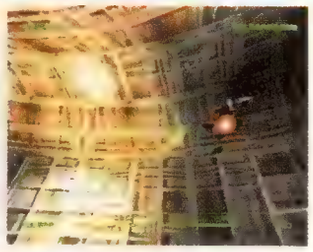




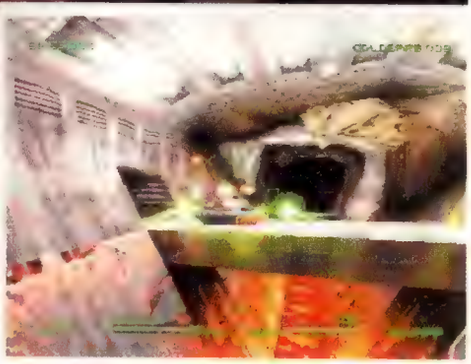








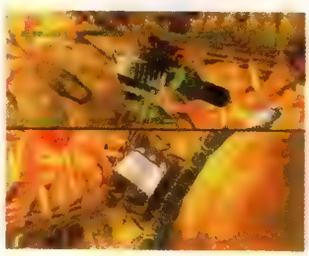
La Terra era un bel posto dove vivere. Prima che l'Istituzione Imperiale autorizzasse la sperimentazione di una nuova forma di energia nucleare... Come potete ben immaginare, le cose non sono andate propriamente per il verso giusto, con il sano risultato di ridurre mezzo sistema solare, Terra *in primis*, a una fumante matassa di relitti.
L'Impero ha dichiarato il pianeta inabitabile, la popolazione è stata evacuata e tutto ciò che rimane della florida civiltà terrestre è una serie di cunicoli claustrofobici. Ma non tutti amano vivere in villette a schiera con praticello annesso. Mentre le ultime navi lasciano il sistema, cariche di profughi, altri personaggi

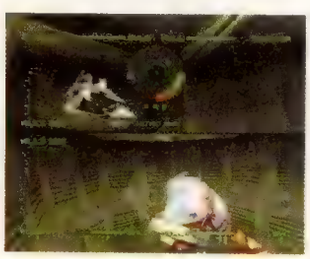


sbarcano sulla devastata superficie della Terra. Attratti dalle spoglie sopravvissute all'olocausto, costoro, a bordo delle loro hover-moto, sfrecciano per i cunicoli alla ricerca di reperti di qualche valore, chi per rivenderli chi per semplice gusto dell'avventura. E noi siamo della partita. Questa in sostanza la trama di ***Forsaken***, sparatutto in soggettiva chiaramente ispirato (per non dire di peggio) a ***Descent***. A bordo del nostro mezzo dobbiamo trovare l'uscita del livello badando di far fuori le sentinelle robotizzate e talvolta anche altri cercatori. La visuale è in prima persona e il mezzo ha totale libertà di movimento: è possibile tanto avanzare quanto ruotare lungo tutti gli assi. Per evitare che il giocatore venga preso da un forte mal di stomaco dopo dieci secondi di gioco, la navicella si riallinea autonomamente con il suolo. La cosa è particolarmente utile durante i combattimenti, in cui per sfuggire al fuoco nemico si eseguono evoluzioni pazzesche.
L'ambiente in cui ci si muove è costituito da tunnel più o meno ampi, più o meno illuminati, più o meno ripieni di mostri. Questi ultimi possono assumere la forma di navicelle di vario genere che ci bersagliano di bordate mentre schizzano da una parte all'altra, di carri semoventi che non lesinano salve di missili e cannonate, e di torrette fisse che lanciano granate terrificanti. Ma non è finita qui: se si è in giornata sfortunata si possono anche incontrare i veicoli degli altri cercatori, ossi veramente duri.

IN FORSAKEN È CONSIGLIATISSIMO L'USO DEL PAD ANALOGICO.

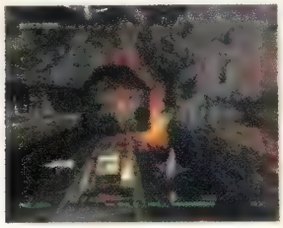
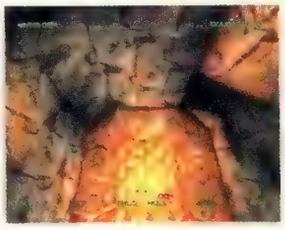
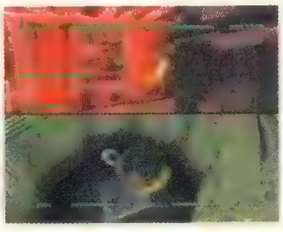
I quindici livelli sono abbastanza grandi, ma non richiedono spiccate doti esplorative: spesso è necessario cercare un pulsante per aprire una porta che ci sbarra la via, ma in genere questo è tutto. In ogni livello vi sono due o più zone segrete, in cui sono custoditi bonus o armi particolari. Per lo più vi si possono rimediare dei lingotti d'oro, che raccolti in numero sufficiente ci fanno guadagnare una vita. All'inizio del gioco abbiamo la possibilità di scegliere quale cercatore interpretare: la rosa è molto vasta e vanta la bellezza di sedici elementi veramente poco raccomandabili. Lo sforzo di fantasia dei *designer* è evidente: cyborg, camionisti superviolenti, chip intelligenti, esseri scaturiti da orribili mutazioni, cyber-maniaci. In sostanza ciò che cambia sono gli attributi del veicolo che guidano: accelerazione, velocità massima, resistenza degli scudi e dello scafo. Proprio qui balza agli occhi una palese contraddizione: i mezzi, durante il gioco, si muovono molto lentamente e l'accelerazione è praticamente istantanea. Viene da chiedersi che senso abbia far andare un mezzo più lentamente degli altri quando anche il più veloce suscita una forte sensazione di frustrazione quando è necessario, ad esempio, attraversare una stanza o un corridoio più lunghi del solito. Le armi a nostra disposizione si suddividono, come da tradizione, in primarie e secondarie: le prime, di uso più comune, verranno usate nella convenzionale operazione di blastaggio dei nemici meno ostici, mentre le





IMMANCABILE, IN QUESTO GENERE DI GIOCHI, IL DEATHMATCH MODE.

Titolo : FORSAKEN
Casa : ACCLAIM
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO 3D

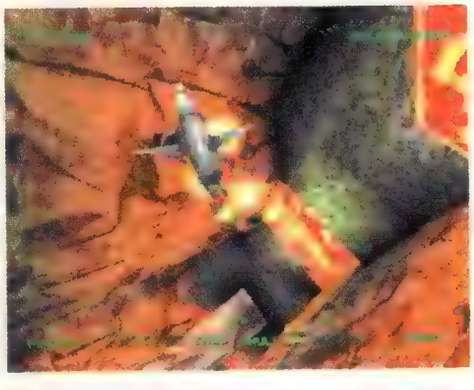
seconde, che consistono per lo più in varie tipologie di missili, saranno meglio spese per far fuori i pezzi grossi. Tra le sei armi primarie troviamo il cannone Pulsar, la solita arma a energia multiruolo, utile per le situazioni più comuni, il mitragliatore a energia Suss, molto efficace nel caso i nemici siano piccoli e numerosi e il cannone Trojax, un'altra arma ad energia che colpendo il bersaglio si espande in una sfera che danneggia pesantemente tutto ciò che rimane al suo interno. Tra le nove tipologie di armi secondarie troviamo i Mug, semplici missili che seguono una traiettoria rettilinea, i Solaris, sempre missili ma un po' più potenti dei precedenti e con qualche attitudine all'*homing* se sparati con un po' di cura, gli MFRL, piccoli razzi simili agli Hydra montati sugli odierni elicotteri da guerra, il missile Gravcon, che detonando genera una sfera ad altissima gravità che imprigiona, immobilizzandoli, i nemici circostanti e le mine Purge, che in genere sono più dannose che utili in quanto si finisce regolarmente per andarci a sbattere contro nella foga del combattimento. Clamorosa la *smart-bomb* Titan: meglio darsela a gambe dopo averla lanciata. Uccidendo i mostri si possono anche ottenere altri bonus: utile ricariche per lo scudo, ricariche per le armi (il Pulsar si scarica molto lentamente ma altre armi, come il Sass, vanno centellinate per evitare di rimanere senza munizioni in situazioni critiche) e potenziamenti per le stesse. Il Pulsar, ad esempio, può essere reso molto più letale se si raccolgono i tre *pod* di energia relativi, nonché i due satelliti (ricordate *Gradius*?) che a loro volta spareranno un proiettile portando nel complesso a quattro i colpi sparati simultaneamente, contro il singolo del cannone Pulsar non potenziato. Per finire, troviamo invulnerabilità e invisibilità momentanee.

Per quanto riguarda i controlli, bisogna dire subito che non è certo un compito facile ideare un metodo di gestione che risolva comodamente la complessità degli spostamenti nell'ambiente 3D di ***Forsaken***. Infatti il risultato non è dei più riusciti: se i movimenti sono tutti abbastanza semplici da effettuare, non si può dire lo stesso della selezione delle armi: è necessario tenere premuto SEL e selezionare R1 per passare all'arma successiva. È inutile sottolineare che, nel fervore degli scontri, la sequenza, di per sé poco intuitiva, risulta ulteriormente scomoda. Al contrario, con il *Dual Shock* (la vibrazione non è supportata) le cose sono più semplici: grazie alle due leve analogiche, i tasti ◉ e ■ possono essere assegnati al cambio delle armi e tutto diventa più semplice. Al di là della questione prettamente pratica, i controlli sono discretamente precisi, ma rimane comunque difficile gestirli bene. I mostri sono molto veloci e difficilissimi da colpire, mentre le loro salve ci raggiungono quasi sempre: il tutto mentre si armeggia disperati, cercando di scansare un missile solo per finire sulla linea di tiro di un carro semovente. Le battaglie, specie quelle in cui siamo di fronte a più nemici, finiscono spesso per assumere i connotati di una disfatta: i nemici sono rapidissimi e sparano come dei disperati, mentre il giocatore, impacciato da due leve analogiche e quattro pulsanti da gestire contemporaneamente, non riesce a mettere a segno che qualche sporadico colpo delle proprie, sottodimensionate armi. Di certo questo delle battaglie impossibili è l'elemento più stonato del gioco: finché in giochi come ***Doom*** si gira a uccidere migliaia di mostri va tutto bene, specie perché loro sono lenti e stupidi mentre noi rapidi e pensanti. In ***Forsaken*** accade l'opposto: noi, lenti e impacciati, con armi insufficienti, affrontiamo orde di nemici rapidi, potenti e muniti per giunta di una discreta AI. Da segnalare la presenza dello *split-screen* per il gioco a due, limitato alla modalità *Deathmatch* da disputarsi in arene preposte e non nei livelli canonici. Per quanto riguarda la grafica, ci troviamo di fronte a una buona realizzazione, ma niente di eclatante. L'*engine* è preciso nel tracciamento dei poligoni e sono assolutamente assenti *pop-up* e *bad-clipping*. Gli effetti di luce sono abusati: l'atmosfera è tutta giocata su verdi fosforescenti e blu elettrici alla ***WipEout***, ma di certo non riesce a richiamare le stesse sensazioni. Nel complesso è senz'altro ben realizzato, ma non certo rivoluzionario. Inoltre, la lentezza di movimento a cui si è accennato è davvero fastidiosa. Il sonoro è di medio livello: un poco di parlato, esplosioni non certo sconvolgenti e musiche techno piuttosto noiose. La giocabilità è senza infamia e senza lode: se da un lato i combattimenti impari rappresentano una sfida una volta tanto stimolante, è anche vero che troppo spesso si perdono vite perché aggrediti da quattro mostri alla volta, mentre una torretta ci lancia contro un missile ogni due secondi. La difficoltà intrinseca del controllo della navicella in uno spazio totalmente tridimensionale, compensata solo in parte dalla discreta precisione dei controlli, fa il resto. Senza contare che il *concept* del gioco è copiato di sana pianta da ***Descent***, da cui però sono state emendate la complessità degli ambienti e l'atmosfera.

SHUB

GLI EFFETTI DI LUCE SONO ONNIPRESENTI.

LE ESPLOSIONI SONO GRADEVOLI A VEDERSI, ANCHE SE NON FANTASTICHE.



Commento ***Forsaken*** **non offre grandi attrattive al giocatore che cerchi un prodotto effettivamente interessante. Il riciclo di idee non lascia spazio al nuovo, la giocabilità limitata non aiuta e la ripetitività delle situazioni fa il resto. La discreta realizzazione tecnica è un punto a favore, ma da sola non basta a salvare il gioco. La cosa che più stupisce è l'adesione assoluta all'impostazione di** ***Descent***, **senza il minimo tentativo di inserire qualcosa di nuovo o differenziare** ***Forsaken*** **in una qualche peculiare maniera. Solamente il gioco a due si salva, riuscendo abbastanza divertente. Se siete innamorati del genere potrete trovare di certo di che divertirvi, ma se cercate qualcosa di nuovo o di molto giocabile, non è questo il caso.**

PRO...

- *Grafica pregevole*
- *Deathmatch divertente*

CONTRO...

- *Poco giocabile*
- *Clone spudorato di* ***Descent***

LA PAGELLA...

Grafica	**88**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**78**
Longevità	**85**
Originalità	**50**

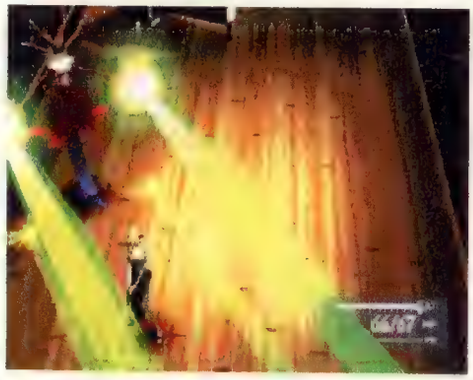
78

Parasite Eve

frutto di una collaborazione internazionale tra la divisione giapponese e americana di SquareSoft, *Parasite Eve* costituisce il tentativo di creare una nuova generazione di giochi di ruolo. Un genere di RPG innovativo dove l'evoluzione dei personaggi e i combattimenti sono stati sacrificati in favore della spettacolarità grafica e della complessità della trama. A questo fine si è deciso di sfruttare un team di professionisti degli effetti speciali cinematografici per fondali e sequenze in FMV, nonché un popolare romanzo horror giapponese da cui sono stati tratti gli elementi principali della storia. Il risultato è un *cinematic RPG* ovvero un'avventura dal sapore cinematografico che si allontana dai più classici giochi di ruolo di scuola nipponica.

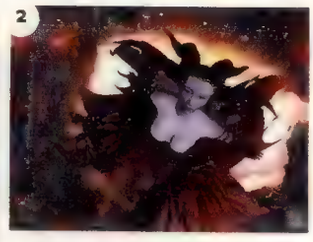
Seppur basata sull'omonimo romanzo, la storia contenuta nel gioco è stata ampiamente modificata, così da meglio adattarla a una trasposizione videoludica e donarlr uno stile più internazionale. I protagonisti rimangono i mitocondri presenti nelle cellule degli esseri viventi, il cui DNA deriva dalla prima donna terrestre chiamata Eve (o Eva, a seconda di dove viviate...): nonostante le loro dimensioni microscopiche, questi esseri senzienti possono, se controllati da un'unica mente, risultare una grandissima minaccia per il genere umano. Il pericolo diventa realtà quando, nella notte della vigilia di Natale, Eve rinasce attraverso il corpo della cantante lirica Melissa Pearce. In pochi istanti, gran parte del pubblico del teatro in cui si sta esibendo la cantante si trasforma in tizzoni ardenti, generando il panico tra gli spettatori rimasti illesi. L'unica persona che ha il coraggio di affrontare Eve è la poliziotta Aya Brea, che salta sul palco con la pistola in pugno; inizia così una battaglia tra le due ragazze che avrà come teatro i grattacieli di Manhattan. La storia di *Parasite Eve* contiene inoltre numerose sottotrame, come di consueto nelle produzioni Square: progredendo nel gioco si scoprirà ad esempio la causa dei misteriosi poteri di Aya e il motivo per cui non sembri essere influenzata come gli altri da Eve. Come in ogni avventura di recente produzione, il gioco presenta svariati finali alternativi che vanno dalla tragedia al classico lieto fine.

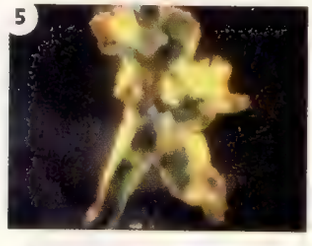
I SALVATAGGI AVVENGONO ATTRAVERSO I TELEFONI SPARSI NEL GIOCO.



Gameplay

Quando un gioco è definito *cinematic RPG* non c'è da stupirsi se il primo impatto con esso avviene attraverso splendide sequenze animate interamente realizzate in computer grafica: questi filmati, che costellano l'intera durata dell'avventura, rivelano chiaramente la professionalità del team che li ha creati, mostrando una regia e un utilizzo degli effetti speciali di livello cinematografico. La loro presenza non è comunque asfissiante, in quanto risultano perfettamente amalgamati con il resto del gioco. Sebbene fastidiosamente lineare, la prima parte del gioco ci consente di venire gradualmente a contatto con l'interfaccia di movimento ed esplorazione, nonché con il sistema di combattimento. In *Parasite Eve* l'area di gioco viene principalmente mostrata mediante inquadrature fisse come avveniva in *Final Fantasy VII* e *Resident Evil*: in alcuni casi si possono anche notare scorrimenti di camera utilizzati per consentire al giocatore di orientarsi meglio o più semplicemente per donare maggiore spettacolarità al gioco. Il sistema di controllo è molto semplice e immediato: i movimenti di Aya all'interno dell'ambiente di gioco avvengono tramite la croce direzionale, mentre con i quattro tasti principali del pad è possibile interagire con gli oggetti, accedere al menù di gioco, fuggire dai combattimenti e correre. Se si possiede il *controller* analogico quest'ultima opzione diventa inutile, in quanto la velocità di movimento del personaggio dipende dall'inclinazione fornita allo *stick*. La progressione nel gioco avviene principalmente mediante il ritrovamento di oggetti o personaggi che consentono l'accesso a locazioni altrimenti irraggiungibili. Il giocatore può trasportare solo un numero limitato di



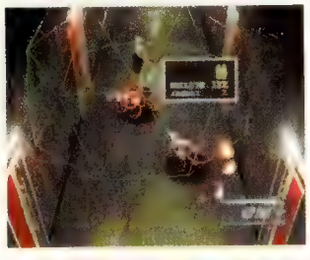


Titolo : **PARASITE EVE**
Casa : **SQUARESOFT**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori: **1**
Genere : **CINEMATIC RPG**

oggetti: è comunque possibile scaricare gli *item* in eccesso in bauli simili a quelli presenti in ***Resident Evil***. Gli spostamenti a lungo raggio avvengono tramite selezione diretta del luogo che si vuole raggiungere su una mappa di gioco interamente poligonale; lo spostamento avviene in modo automatico senza il rischio di incontrare nemici sul percorso.

[illegible] Energy

A differenza di ***Resident Evil***, le capacità della protagonista si evolvono mediante l'accumulo di punti-esperienza come avviene nei giochi di ruolo più classici. Ad ogni incremento di livello, i punti-ferita, la *Parasite Energy* (ovvero i punti-magia) e le caratteristiche fisiche incrementano automaticamente. Il potere offensivo del proprio personaggio può inoltre essere aumentato modificando le armi presenti nel gioco: sfruttando l'armeria della centrale di polizia e alcuni oggetti appositi è possibile ottenere nuove armi o armature, unendo quelle in nostro possesso. Ad eccezione dei boss, i combattimenti con i vari mostri presenti nel gioco avvengono in modo casuale in alcuni punti prefissati dell'area di gioco: sebbene questa scelta eviti la frustrazione e lo smarrimento provocate dagli attacchi casuali degli RPG, sapere di essere aggrediti sempre nello stesso punto dagli stessi nemici può risultare ugualmente noioso e stressante. Il combattimento avviene in tempo reale; durante la battaglia il controllo del personaggio avviene direttamente tramite la croce direzionale. Continuando a muoversi, bisogna cercare di evitare gli attacchi degli avversari attendendo che si riempia una barra che indica la vostra prontezza di riflessi: una volta pronti all'azione potrete decidere se attaccare, utilizzare un'abilità speciale o fuggire. L'attacco comporta l'immediata interruzione del gioco, a cui segue il formarsi di un reticolo di forma semisferica sul campo di battaglia. Grazie ad esso potete conoscere il raggio della vostra arma e selezionare i bersagli contro i quali dirigere i vostri colpi. Se siete in grado di sparare più colpi contemporaneamente potete decidere quanti assegnarne ad ogni nemico. Le abilità speciali a disposizione della protagonista comprendono incantesimi di cura e attacchi: il loro utilizzo comporta il consumo di punti *Parasite Energy* che, a differenza dei giochi di ruolo comuni, viene rigenerata automaticamente durante il combattimento. Un vantaggio essenziale in quanto in ***Parasite Eve*** non avete compagni di squadra in grado di aiutarvi nel caso vi manchi l'energia per curarvi o lanciare attacchi speciali.



[illegible] [illegible] Evo

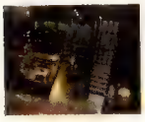
Parasite Eve consiste in pratica nella fusione di due generi di gioco differenti, il classico RPG in stile Square e l'avventura alla ***Resident Evil***. Ciò che si è ottenuto è un gioco che condivide non solo i vantaggi di entrambi i generi, ma anche gli aspetti negativi. Sebbene vi siano diversi finali e numerose locazioni segrete la progressione nel gioco è piuttosto lineare, come in molti giochi di ruolo di scuola nipponica. La presenza di un solo personaggio inoltre limita fortemente sia la varietà che l'aspetto strategico dell'avventura. Dal punto di vista grafico la spettacolarità delle animazioni in FMV spesso contrasta con una povera qualità di *texture* e animazioni dei personaggi una volta che il gioco ritorna in tempo reale. I fondali in compenso godono di un buon livello di dettaglio, sebbene non ai livelli di ***Resident Evil 2***. Anche dal punto di vista sonoro, ***Parasite Eve*** presenta una qualità piuttosto incostante: gli effetti sonori sono particolarmente realistici e l'audio gode di un ottimo effetto tridimensionale. In compenso le musiche soffrono di una certa ripetitività e in alcuni casi sono del tutto assenti. Come in molti titoli targati Square, i dialoghi non sono parlati, un difetto che rende la comprensione di questa versione giapponese difficoltosa anche per chi possiede una minima conoscenza della lingua. A riguardo consiglio a chi non volesse attendere la versione americana di acquistare quella prodotta per il mercato asiatico e non per quello giapponese: in questo modo si potrà almeno godere di un manuale aggiuntivo, per altro interamente a colori, scritto in un più comprensibile inglese. Sebbene non esente da difetti, ***Parasite Eve*** è tutt'altro che un fallimento: la notevole qualità della storia, la caratterizzazione adulta dei personaggi e le splendide sequenze animate sono in grado di attenuare i piccoli problemi che il gioco presenta. Un buon inizio per un genere che potrà regalarci in futuro grandi soddisfazioni.

DIEGO

(Foto 1-5) ***La presenza d'immagini forti di questo tipo potrebbero vietare la vendita del gioco ai minorenni in occidente.***

Il reticolo di forma semisferica indica il raggio dell'arma.

Commento **Con *Parasite Eve* SquareSoft ha fuso il gioco di ruolo con l'avventura grafica allo scopo di creare qualcosa che si avvicini il più possibile a un film interattivo. Il risultato però soffre di alcuni difetti e limitazioni in parte causati dai due generi da cui il gioco deriva, problemi che verranno sicuramente risolti nelle produzioni future. L'ottimo lavoro realizzato dagli sceneggiatori e dai autori delle sequenze in FMV rende comunque questo titolo degno di essere giocato, almeno nella sua versione occidentale...**



Pro...

- *Splendide sequenze in full motion*
- *Storia complessa e adulta*

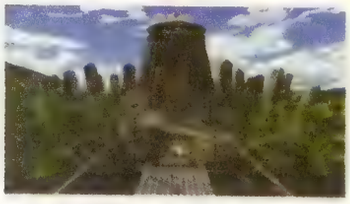
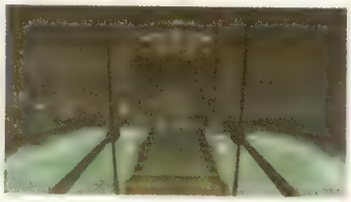
Contro...

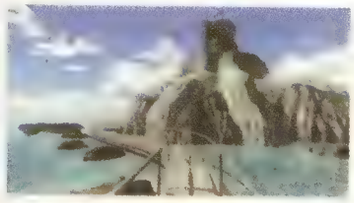
- *Sistema di attacchi casuali noioso*
- *Personaggi scarsamente animati*

La Pagella...

Grafica	**86**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**90**
Longevità	**89**
Originalità	**87**

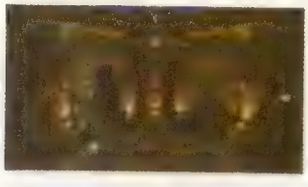
88

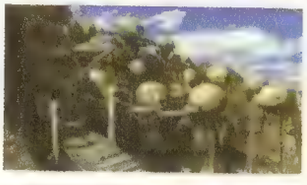





Riven

Quando un regno sta per essere distrutto dal solito malvagio di turno, sono due le possibilità che si hanno a disposizione per fermarlo; la prima è quella di prendere una spada, un'ascia o qualsiasi altro oggetto contundente e lanciarsi contro le armate del cattivone, mentre la seconda consiste nel cercare indizi, oggetti e armi magiche, e cercare un modo meno violento, ma altrettanto efficace, per far tornare pace e serenità. Proprio questo secondo approccio è quello utilizzato dai programmatori di *Riven*, sequel di un'avventura che ha battuto qualche anno fa tutti i record di vendita, *Myst*; nei panni dell'eroe di turno il giocatore deve infatti cercare di sconfiggere il malvagio Gehn utilizzando la propria intelligenza piuttosto che la pura forza. Dal punto di vista strutturale bisogna segnalare che, pur avendo un sistema di controllo veramente semplice e preciso anche utilizzando il joypad, *Riven* non è certamente un'avventura semplice; al contrario di quanto capita per molti altri titoli del genere infatti, il cursore sullo schermo non cambia forma quando si passa sopra un oggetto utili e che può essere esaminato. Questo significa che bisogna controllare praticamente tutto ciò che si trova sullo schermo, anche i più piccoli oggetti; vista la discreta difficoltà degli enigmi da risolvere inoltre, *Riven* non è certo adatto alle persone che stanno cercando un titolo rapido e veloce o agli avventurieri alle prime armi. Tutti gli amanti di questo genere invece possono trovare nel nuovo titolo della Acclaim una discreta fonte di divertimento; malgrado il piccolo problema appena citato, infatti *Riven* è il classico prodotto che assorbe in maniera totale l'attenzione del giocatore, che si trova a giocare per ore e ore senza neanche accorgersi del passare del tempo. Questo è dovuto anche all'ottima realizzazione tecnica che riesce a rendere il gioco ancora più interessante e coinvolgente; le ambientazioni sono realizzate con immagini statiche, ma la loro qualità è veramente impressionante. Ogni singola schermata in CG infatti può essere descritta come una foto (e questo dovrebbe farvi capire la qualità delle immagini...) di un bizzarro mondo *fantasy*. Ogni locazione ha poi una serie veramente incredibile di dettagli e quando si incontrano i personaggi che popolano questo strano mondo, sembra proprio di trovarsi nel bel mezzo di un film. Nella migliore tradizione *fantasy* inoltre alcune ambientazioni sono veramente particolari e strane (tunnel sotterranei, enormi costruzioni e nascondigli situati all'interno di alberi, giusto per fare qualche esempio) e ciò, insieme a una trama discretamente interessante e ben strutturata, può spingere il giocatore a progredire e a continuare a giocare fino a giungere alla conclusione. *Riven* rimane comunque un titolo che non piacerà a tutti i possessori di PlayStation; chi ha comprato la console Sony esclusivamente per le conversioni da *coin-op*, o più in generale per i titoli d'azione, potrebbe trovare il titolo Acclaim noioso e poco coinvolgente, mentre chi non vuole passare la propria vita a fare palle di fuoco e *combo* potrebbe invece trovare in *Riven* un valido passatempo.





Titolo : **Riven**
Casa : **Acclaim**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Avventura**

(Sotto) Come fare ad aprire la bocca dell'idolo? Provate a guardarvi intorno...

END

Commento **Una trama interessante e una realizzazione tecnica più che pregevole sono senza dubbio i principali punti di forza di *Riven*. Il sistema di controllo, semplice e preciso, consente di immergersi nell'atmosfera *fantasy* sin dai primi istanti di gioco, anche se dobbiamo sottolineare che la necessità di cliccare su tutti gli oggetti per trovare qualcosa di utile (il cursore, al contrario di quanto capita in altri prodotti del genere, non cambia di forma quando si passa su qualche elemento importante del fondale), unita alla discreta difficoltà di alcuni enigmi, può scoraggiare gli avventurieri alle primissime armi. *Riven* rimane comunque un prodotto divertente che può diventare un valido diversivo ai soliti picchiaduro e *racing games* vari.**

Pro...
- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Trama interessante*

Contro...
- *Ricerca oggetti e indizi a volte frustrante*
- *Struttura di gioco alquanto scarna*

La Pagella...

Grafica	**81**
Sonoro	**82**
Giocabilità	**78**
Longevità	**76**
Originalità	**70**

78

PlayStation

BOMBA·98

SCENDI IN CAMPO DA PROTAGONISTA!

UN GRANDE GIOCO, FACILE, DIVERTENTE E PARLA ITALIANO!!!

VESTI I COLORI DELLA NAZIONALE NEL MATCH PIU' EMOZIONANTE DELL'ANNO

Vinci 5 Cellulari ERICSSON + 5 Vivavoce Portatili

ALIT. MIN. RICH. - SCAD. 21/01/99

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

BMG

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

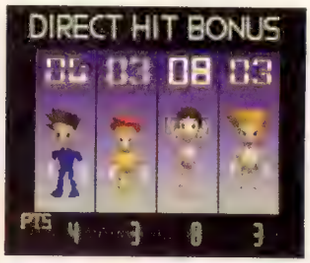
www.bmginteractive.com

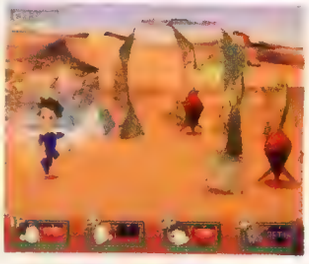
Z-AXIS

Poy Poy

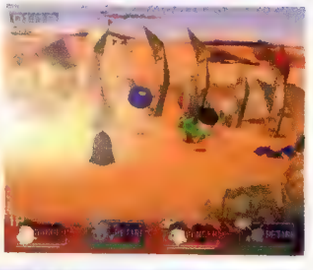
Vi è mai capitato da piccoli di nascondervi insieme a un gruppo di amici in un vecchio edificio abbandonato e di cominciare a inseguirvi tirandovi tutti gli oggetti che si potevano trovare per terra? Se la risposta è affermativa, potrete rivivere queste avventure (senza correre il rischio di essere inseguiti dai genitori o di farvi male) direttamente nella vostra camera grazie a *Poy Poy*, nuova produzione Konami per PlayStation. La trama di questo titolo è abbastanza banale e non particolarmente innovativa, visto che, ancora una volta, il protagonista deve partecipare a una trasmissione televisiva del futuro in cui, oltre a ricchi e prestigiosi premi, è in palio anche la vita dei concorrenti; Si tratta infatti di una competizione a eliminazione in cui solo l'ultimo sopravvissuto può godersi la fama e la gloria. L'aspetto che colpisce maggiormente di *Poy Poy* è la sua incredibile immediatezza, che lo rende giocabile e coinvolgente sin dai primi istanti; la struttura del titolo Konami è infatti quanto di più semplice si possa immaginare, visto che in definitiva lo scopo del gioco è di eliminare tutti i contendenti che si trovano nell'arena: per far questo si devono scagliare bombe, rocce e più in generale tutto quello che capita tra le mani, e utilizzare alcune armi abbastanza particolari e potenti. Inoltre, per cercare di arricchire il proprio conto in banca (leggi: punteggio) non mancano i classici bonus; fate però attenzione perché la troppa avidità può essere rischiosa e in alcune situazioni di gioco è molto meglio abbandonare un oggetto per evitare di correre inutili rischi. A una struttura di gioco così semplice, ma comunque sempre coinvolgente, corrisponde una realizzazione tecnica più che adeguata; senza infatti raggiungere i livelli qualitativi di altre produzioni per PlayStation, la grafica svolge in maniera perfetta il proprio compito, mostrando sempre in maniera chiara ciò che sta accadendo sullo schermo, mentre il sonoro è composto da musiche ed effetti abbastanza curati e, in generale, adatti alle situazioni di gioco. *Poy Poy* non è però un titolo totalmente scevro da difetti e, purtroppo, bisogna sottolineare come il gioco Konami risenta di un problema abbastanza grave: infatti, se giocando in compagnia di amici il divertimento è quasi sempre assicurato, affrontando una partita in singolo molti degli stimoli vengono persi e il titolo diventa nettamente meno divertente. I programmatori hanno basato *Poy Poy* su una struttura semplice ed è quindi evidente (come accadeva per esempio già in *Bomberman*) che il titolo Konami offre il meglio di sè quando si ha la possibilità di giocare, ridere e scherzare con amici, mentre perde moltissimo nella versione in solitario. Con questo non vogliamo dire che il gioco in singolo sia una schifezza, ma che, onestamente, non è in grado di offrire quegli spunti di interesse necessari per garantirgli una notevole longevità. Consigliato quindi principalmente a chi ha la possibilità di avere sempre due o tre amici (con altrettanti joypad) a disposizione.

SHOGUN





RACCOGLIETE QUESTO POWER-UP PRIMA CHE FINISCA TRA LE MANI DI QUALCHE AVVERSARIO.



IL VINCITORE DEL GIOCO È L'ULTIMO CONCORRENTE A RIMANERE IN VITA.

Commento ***Poy Poy*** **è un titolo che, nella sua disarmante semplicità, riesce a trovare notevoli spunti di divertimento: lo scopo del gioco infatti è solamente quello di eliminare tutti gli avversari ma, anche grazie a controlli intuitivi e alla presenza di un buon numero di armi, giocando insieme ad alcuni amici si possono passare ore e ore di divertimento. La situazione cambia purtroppo giocando da soli visto che, seppure garantendo una discreta giocabilità, il titolo Konami non riesce a mantenersi sugli eccezionali livelli che si raggiungono nel** ***multiplayer.*** **Un titolo consigliatissimo quindi alle famiglie numerose e a tutti coloro che possono contare su un buon numero di amici. Certamente meno adatto ai** ***single*** **convinti.**

Titolo : Poy Poy
Casa : Konami
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Azione

Pro...
- *Opzione multiplayer eccezionale*
- *Sistema di controllo intuitivo*

Contro...
- *Troppo monotono in solitario*
- *Concept abbastanza scarno*

La Pagella...

Grafica : **78**
Sonoro : **78**
Giocabilità : **82**
Longevità : **78**
Originalità : **80**

79

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Ninja	L. 109.000
Gex: Enter the Gecko	L. 109.000
Batman & Robin	L. 109.000
Dead or Alive	L. 109.000
Breath of Fire III	L. 109.000
Fifa '98	L. 109.000
Madden '98	L. 109.000
Red Asphalt	L. 109.000
Alundra	L. 109.000
Resident Evil II	L. 109.000
Final Fantasy Tactis	L. 109.000
Saga Frontier	L. 109.000
Need for Speed 3	L. 99.000
Theme Hospital	L. 99.000
Men in Black	L. 99.000
Power Boat	L. 99.000
Red Allert	L. 99.000
Z	L. 99.000
Time Crisis + Gun	TELEFONARE
Gran Turismo	TELEFONARE
Deathtrap Dungeon	L. 99.000
Final Fantasy VII (EUR)	L. 99.000
One	L. 99.000
Grantour Racing '98	L. 99.000
Actua Soccer 2	L. 99.000
Nuclear Strike	L. 99.000
G - Police	L. 99.000
Toca Touring Car	L. 99.000
V-Ball	L. 99.000
Sensible Soccer 2000	L. 99.000
Pitfall 3D	L. 99.000
Street Fighter Collection	L. 99.000
Apocalypse	L. 99.000
Point Blank	L. 99.000
S. Pang Collection	L. 99.000
Armored Core	L. 99.000
Rascal	L. 99.000
Diablo	L. 99.000
Tomb Rider 2	L. 89.000
Riven (5CD)	L. 109.000
Snow Break	L. 99.000
Bushido Blade	L. 99.000
GTA	L. 99.000
Skull Monkeys	L. 99.000
NBA Shootout 98	L. 99.000
Forsaken	L. 99.000

OFFERTISSIME

Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Legacy of Kain	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Fox Hunt (3CD)	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI Sega Saturn

Vampire Saviour + RAM	L. 159.000
King of Fighter 97 + RAM	L. 159.000
Battle Gare GGA	L. 139.000
Dracula X	L. 129.000
GT 24	L. 129.000
King of Fighter 97	L. 129.000
Vampire Saviour	L. 129.000
House of Dead	L. 129.000
Burning Ranger	L. 129.000
Winther Heat	L. 119.000
Dodon Pachi	L. 119.000
Bomberman Fight	L. 119.000
Sonic R	L. 119.000
Shining Force 3	L. 119.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE
Willy Wombal	L. 99.000
World Evolution Soccer	L. 99.000
Shlenryu	L. 99.000
Toki...	L. 99.000
Dai Suku	L. 99.000
Strong Style	L. 99.000
Salamander	L. 99.000
Sonic Jam	L. 89.000
Grandia	TELEFONARE
Gungriffon 2	TELEFONARE
Virtual Mahjong VM 18	TELEFONARE

GIOCHI NINTENDO 64

Virtual Chess	L. 159.000
Bombermarm Heroes	L. 159.000
Super Speed Race	L. 159.000
NHL Breakway 98	L. 159.000
Olympic Hokey 98	L. 159.000
Quake 64	L. 159.000
1080 Snowboardin	L. 159.000
Nagana Winter Olympic	L. 139.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 139.000
Snobo Kids	L. 139.000
Chamaleon Twist	L. 139.000
Yoshi's Story	L. 139.000
Dual Heroes	L. 139.000
Wild Choppers	L. 139.000
NBA in Zone '98	L. 139.000
Zelda	TELEFONARE

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Drift King 97	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Die Hard Trilogy	L. 50.000
Stakes Winner G1	L. 50.000
Riglordsaga 2	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Virtual Cop 2	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Tekken 3	L. 149.000
Tenchu	L. 149.000
Bust a Move dance	L. 149.000
Gran Turismo	L. 149.000
Zero Pilot	L. 139.000
Real Robot Final Attack	L. 139.000
Xenogears	L. 139.000
Winning Eleven 3	L. 139.000
Gundam The Battle Master 2	L. 139.000
XMen VS Street Fighter	L. 139.000
Mogamen Neo	L. 139.000
Tales of Destiny	L. 139.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 139.000
Noon	L. 139.000
Parassite Eve	L. 139.000
Bushido Blade	L. 139.000
Dead or Alive	L. 139.000
Bokandesuyo	L. 129.000
Metal First	L. 129.000
Door to Phantomile	L. 129.000
Blue Sabre Knights	L. 129.000
The Granstream Saga	L. 129.000
Bomberman World	L. 129.000
Bio Hazard II	L. 99.000
Metal Gear Solid	TELEFONARE
Evangelion	TELEFONARE
Side Poket 3	TELEFONARE
Poket Fighter	TELEFONARE
King of Fighter	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Ray Tracor	L. 50.000
Star Gladietor	L. 50.000
Tobal N. 1	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000
Astored Core	L. 50.000
Dragon Ball GT	L. 50.000
Puzzle Double 3DX	L. 50.000

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L. 130.000
PAD DUAL SHOCK PSX	L. 109.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	L. 45.000
Grip Controller PSX	L. 65.000
Joy Pad N 64	L. 65.000
Memory Pak N 64	L. 50.000
Multi Game SS	L. 50.000
Ascii Pad PSX	L. 45.000
Sakkara DX PSX	L. 40.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
Scart RGB N64 PAL	L. 30.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Joy Pad AnalogicoPJX	TELEFONARE

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L. 79.000
Golden Eye	L. 79.000
Goemon	L. 79.000
Clay Fighter	L. 79.000
Bomberman 64	L. 79.000
Blast Dozer	L. 79.000
Doreamon	L. 79.000
Hexen	L. 79.000
Trouble Maker	L. 79.000
Mario 64	

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

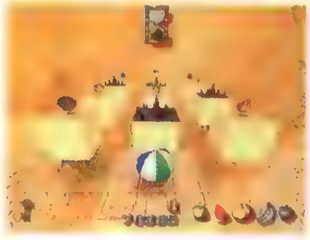
NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Kula World

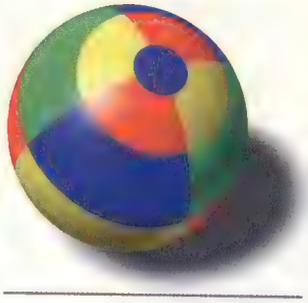


Quant'è bello 'sto *Kula World*. Quasi quasi ve ne parlo...Tanto lo so che nessuno legge le recensioni, figuriamoci questa che non riguarda né un picchiaduro né un gioco di guida, ma un puzzle game che non è neanche come *Puzzle Fighter* o *Bust-A-Move*, ma originale all'ennesima potenza, forse copia da *Bombuzal*, ma nessuno se lo ricorda quindi è originale punto e basta. Dunque, palle e cubi sono i motivi dominanti del *puzzle game* contemporaneo e *Kula World* li ha entrambi. La palla siete voi. Potete muovervi solo in avanti (indietro non capisco perché non si possa e neanche lateralmente) e ruotare a destra o sinistra, saltare e raccogliere oggetti bonus. I cubi sono i livelli o meglio ciò da cui sono composti. Tanti cubi messi insieme creano scenari labirintici su cui rotolare. Ci sono i cubi normali e quelli cattivi. Quelli cattivi sono di tanti tipi, come quelli roventi su cui è meglio non sostare troppo, quelli con le punte da cui è meglio stare lontani, quelli che si sgretolano, quelli di ghiaccio che sono scivolosi e quindi non vi ci si può fermare e tanti, tanti altri distribuiti e miscelati in numero sempre maggiore nel corso dei cento (e forse più) livelli. Gli oggetti, sì dunque: ci sono le chiavi che servono per accedere all'uscita, le clessidre che servono per capovolgere quella che scandisce il tempo posta sulla parte alta dello schermo, le monetine e i diamanti che servono a far punti, la frutta di cinque tipi diversi che se completate la collezione accedete a un quadro bonus che non serve a niente, le pillole che vi fanno rallentare e quindi il tempo scorre più velocemente. E poi ci sono anche i teletrasporti, i cubi invisibili che vi accorgete che ci sono solo quando ci saltate sopra e non precipitate (oggetti apparentemente sospesi nel vuoto ne denunciano l'esistenza) e i cubi in movimento che richiedono quel pizzico di tempismo che non fa mai male.

(Sotto) ***Tranquilli, non è la foto venuta male: si tratta solo dell'effetto... ehm... ritardante di alcune pillole...***

Ma tutto questo è in treddì e allora ecco che viene il bello. Le strutture cubiche possono essere percorse su tutt'e quattro le facciate. La palla ci resta appiccicata, non temete, perché la forza gravitazionale segue leggi tutte sue. Se siete a testa in giù in realtà non lo siete. Potete saltare e la palla atterrerà in alto invece di cadere. Tutto ciò è molto bello perché permette di raggiungere locazioni apparentemente irraggiungibili. Talvolta i livelli sono così complessi che quasi quasi vien voglia di abbandonare il joypad, mettersi le mani nei capelli e gridare a sé stessi: *"devo pensare quadrimensionalmente!"*. E già perché non è affatto facile assimilare una logica di gioco che mette in scacco tutta la teoria della fisica moderna. Al fine di rendere le cose un pochino più difficili non è ammesso passare da una facciata all'altra semplicemente girando dietro lo spigolo. Soltanto arrivando su una sporgenza composta da un solo cubo potrete ruotare su voi stessi e ridiscenderla dal lato desiderato. Magari non è chiaro detto così, ma vi assicuro che è impegnativo e forse anche coinvolgente se vogliamo. La struttura dei livelli raggiunge complessità elevatissime, ma l'incremento della difficoltà è tanto ben calibrato da non lasciarvi impreparati. E poi si può giocare in due, in due modalità differenti: *copycat* e *time attack*. Nella prima ogni giocatore deve compiere le stesse mosse dell'altro in via differita. Cioè io vado avanti per due caselle e poi giro a destra, poi tocca all'altro che deve andare avanti per due caselle, girare a destra e poi compiere un'altra porzione del percorso a sua discrezione che io dovrò poi ripetere pari pari dall'inizio aggiungendovi dell'altro ancora e così via. La cosa è molto divertente perchè la rotazione dei livelli sull'asse orizzontale stravolge i punti di riferimento e ci si può sbagliare. Il *time attack mode*, invece, si spiega da solo: c'è un livello e c'è il tempo. Chi finisce il livello nel più breve tempo possibile vince. Poi si passa a un altro. Ah dimenticavo. Il sonoro è solo carino, niente di eccezionale, ma le musichette soft sono molto rilassanti e poi si possono eliminare del tutto così come gli FX che sono pochi, ma carinissimi soprattutto quello della palla che rimbalza: *ponk, ponk*.

PENNOVEUS



Titolo : **Kula World**
Casa : **Scee**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Puzzle Game**

Commento **Un titolo decisamente accattivante che sfrutta il treddì nel senso che lo sfrutta veramente e non lo usa solo per mascherare un gioco dueddì. La sua complessità coinvolge, la sfida intrippa, le musiche addormentano, ma il tempo limite aiuta a tenersi svegli. Il classico *puzzle game* che tiene incollati allo schermo per ore ed ore, mentre il fratellino scalpita che vuole giocare a *Tekken 3* e la mamma grida che è pronto in tavola.**

Pro...
- *Immediato*
- *Caricamenti lampo*

Contro...
- *Grafica scarna*
- *Musiche ridondanti*

La Pagella...

Grafica : **70**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **80**
Longevità : **80**
Originalità : **80**

79

Sony Playstation Center

Play it!

Soft Mania

Console & Computer Fan

Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)

http://www.quasar.com/softmania

KICK OFF
WORLD
MANAGER
Azione arcade + Kick Off "classic"
Kappa
Kappa
In collaborazione con:
NOLAN
+ CALCIO
Kappa
HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Goal! Le buone azioni premiano sempre.

- Finalmente un gioco manageriale dove sul campo potrai decidere le sorti della tua squadra
- Ogni squadra si muove secondo una particolare tattica di gioco, differente da squadra a squadra
- Un grande gioco manageriale dove potrai vendere e comprare giocatori come il vero Calciomercato
- Squadre nazionali e oltre 120 di club, comprese quelle del campionato italiano con tutti i giocatori con i nomi originali
- Grafica strabiliante: migliaia di poligoni su schermo per ogni giocatore!
- Partite di coppa del mondo, lega e di campionato
- Esclusiva visuale top-down nella più classica tradizione di gioco
- Completamente in italiano con il commento a cura di Bruno Longhi

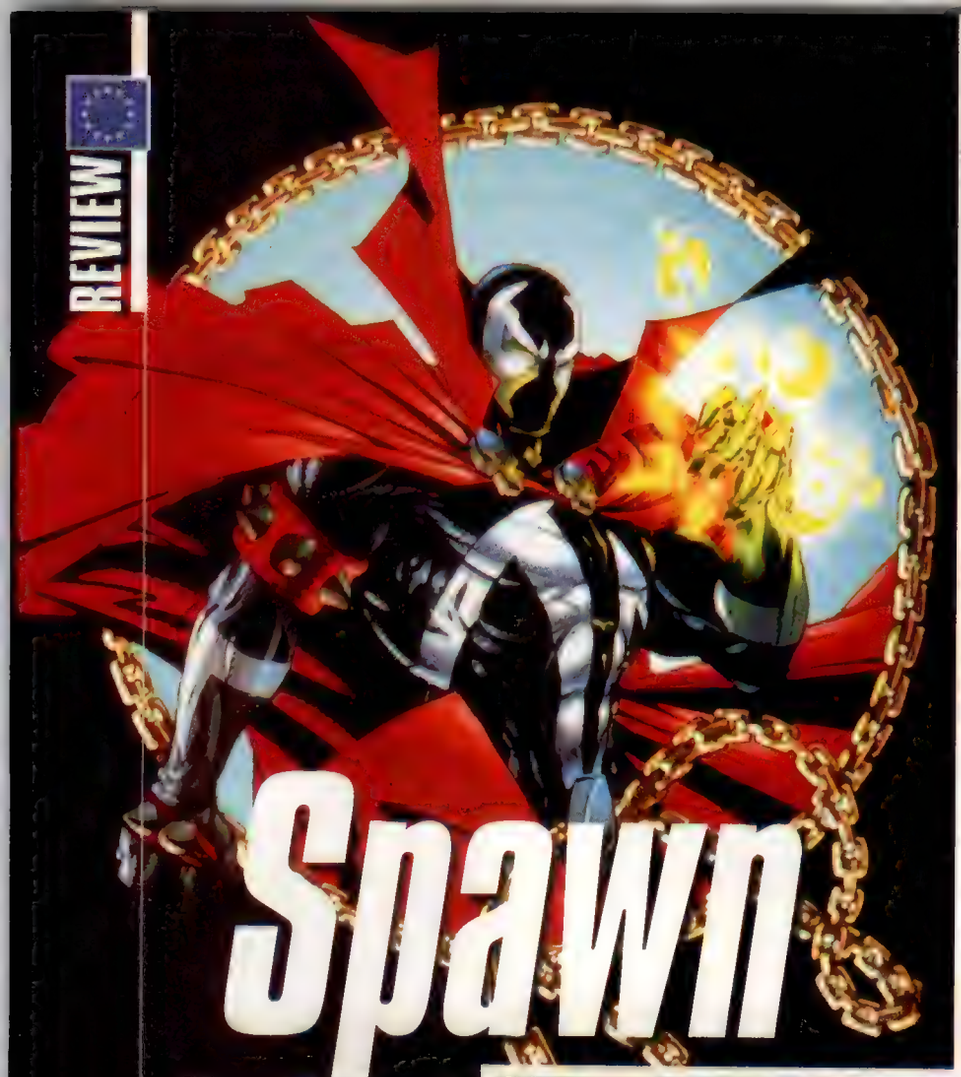
ANCO

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

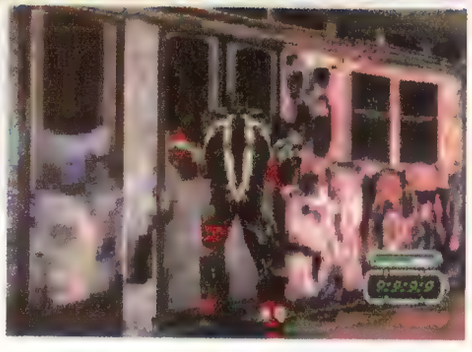
www.halifax.it



Spawn
the Eternal

Todd McFarlane è un genio, o perlomeno una persona che ha capito in che modo far fruttare al meglio le proprie capacità. Il buon Todd infatti è passato da semplice disegnatore della DC prima e della Marvel poi (dove ha creato un nuovo stile di disegno, rimodellando la figura dell'Uomo Ragno) a fondatore, insieme con altri grandi personaggi dei comics americani, della popolarissima Image. Da qui alla ricchezza il passo è stato breve; è stato infatti sufficiente inventare un nuovo personaggio, Spawn, per riuscire a creare dal nulla un vero e proprio impero economico. La *Todd McFarlane Productions* infatti, oltre a realizzare tre serie a fumetti mensili (due dedicate al già citato Spawn e una ai Kiss) ha ampliato i propri interessi cominciando a produrre anche poster, carte, *action figures* e addirittura una serie animata ispitata ai propri personaggi. Purtroppo insieme a oggetti di grande qualità sono state lanciate anche produzioni di fattura piuttosto scadente; stiamo ovviamente parlando del film, su cui comunque McFarlane non ha potuto far pesare più di tanto il proprio parere, e del videogioco, recensito in questa pagina. L'idea di sfruttare la popolarità di un personaggio come Spawn, unita all'interessante trama che vede il nostro "eroe maledetto" alle prese con personaggi infernali e con la ricerca del proprio vero assassino, infatti è senza dubbio interessante, ma poteva e doveva essere sfruttata in maniera migliore. Nel corso del gioco infatti, tutto quello che bisogna fare è vagare attraverso ambientazioni tridimensionali alla ricerca di chiavi e oggetti indispensabili per progredire, combattendo praticamente con tutte le persone che si incontrano; proprio nella fase di combattimento si tocca il fondo, visto che l'inquadratura passa dalle spalle di Spawn a una visuale laterale, trasformando il gioco in un classico picchiaduro in cui sono disponibili un numero di mosse incredibilmente limitate e in cui non è necessaria nessuna abilità per sconfiggere l'avversario. Una volta superata la fase di combattimento, si ricomincia a vagare, si entra in qualche locale, si spaccano tutti gli elementi del fondale e, quando si incontra un altro essere umano, si combatte nuovamente. Emozionante, eh? Oltre a una struttura di gioco priva di spunti di interesse bisogna sottolineare che anche la realizzazione tecnica mostra evidenti lacune; McFarlane prima, e Capullo poi, hanno curato sin nei minimi dettagli il *look* di Spawn, personaggio ora è facilmente riconoscibile anche da chi non ha mai avuto modo di leggere il fumetto. Beh, i programmatori hanno deciso di apportare alcune modifiche particolari; il mantello di Spawn, elemento classico del suo look, appare ad esempio solo durante i combattimenti (era troppo difficile metterlo anche nelle normali sezioni di gioco?). Da sottolineare poi, oltre a una scarsa definizione, il basso livello delle animazioni. Questo discorso vale anche per tutti gli altri elementi della grafica, sia che si tratti di fondali o di altri personaggi che si possono incontrare in ogni livello. Trattandosi di una licenza di un fumetto che ha proprio nei disegni il suo punto di forza, è ovvia la delusione dei numerosi fan dei *comics* Image. La conclusione è quindi abbastanza prevedibile: se amate Spawn, o volete semplicemenete avvicinarvi a questo personaggio, comprate il fumetto o al limite guardate il cartone animato, di gran lunga superiori al rispettivo videogame.

END



SPAWN VAGA SOLITARIO PER LA CITTÀ. NOTATE L'INCREDIBILE DEFINIZIONE DELLA GRAFICA...

Titolo : SPAWN: THE ETERNAL
Casa : SCEA
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

Commento **Il connubio tra videogiochi e fumetti raramente ha portato a qualche titolo di pregevole fattura e purtroppo *Spawn* non appartiene a questa ristretta minoranza. Le evidenti pecche a livello strutturale (ma quando si decideranno a fare un videogioco in cui vengono rispettate le vere caratteristiche del personaggio?) sono aggravate da una realizzazione tecnica che sfiora la mediocrità sia per quello che riguarda la definizione di personaggi e ambienti che per le animazioni. Chi ama *Spawn*, o più in generale i fumetti americani, rimarrà senz'alcun dubbio deluso.**

Pro...
- *Le musiche sono dignitose*
- *Il protagonista ha il suo fascino*

Contro...
- *Realizzazione grafica mediocre*
- *Struttura di gioco piena di lacune*

La Pagella...

Grafica : **57**
Sonoro : **68**
Giocabilità : **56**
Longevità : **54**
Originalità : **50**

54

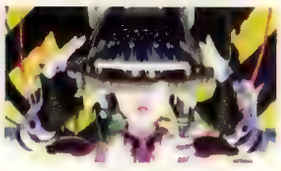
VIDEOGIOCHI

Via libertà 258
80055 Portici (Na)
tel. 081/7766465
081/7765611
SERVIZIO RIVENDITORI

Cavo Scart PlayStation		£. 12.000
Memory Card PlayStation	da	£. 25.000
Cavi RF PlayStation		£. 25.000
joyPad PlayStation	da	£. 19.900
Puntatore Laser per Pistola PlayStation		£. 45.000

TITOLI DA £. 45.000
NON SOLO PLATINUM

OFFERTE SATURN



Ghost in the Shell

La storia videoludica insegna a diffidare dei *tie-in*. *E.T.* per Atari 2600 è annoverato fra gli insuccessi più clamorosi di tutti i tempi, seguito a ruota da *Batman*, *Robocop*, *Back to The Future* e tante, tante altre schifezze raggruppabili sotto un unico grande marchio: Bandai. Parallelamente titoli come *Ghostbusters* (C64), *Indiana Jones* (PC/Amiga) e *X-Wing vs Tie-Fighter* (PC) hanno saputo rendere omaggio ai loro ispiratori, dimostrando che non v'è nulla di intrinsecamente sbagliato nel *tie-in* purché lo si realizzi senza puntare unicamente sul richiamo della licenza. *Ghost in The Shell* presenta un'anomalia nella logica del *tie-in*. Sebbene l'indiscutibile successo della serie creata da Masamune Shirow abbia lasciato un segno in ogni cultore di *manga* e *OAV* nipponici, la conversione al digitale risulta forse troppo tardiva. La tempestività è protagonista nel *marketing* di un gioco su licenza: lasciare che l'*hype* si dissolva nel corso degli anni sminuisce il potere del nome, trasforma un possente richiamo in un flebile sussurro alle orecchie dei consumatori. Riguardo a *Ghost in The Shell*, sono trascorsi quasi dieci anni dalla sua pubblicazione come *manga* e tre dal film ad esso inspirato. Peggio ancora, protagonista del gioco è il *Fuchikoma* (bizzarro mezzo corazzato a quattro zampe), presente nelle pagine del *manga*, ma assente nella versione cinematografica, probabilmente quella più conosciuta.

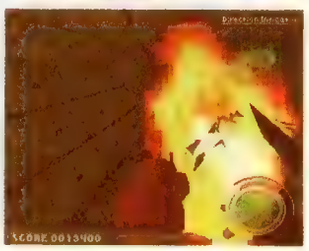
LE ABILITÀ ARRAMPICATORIE DEL FUCHIKOMA CONSENTONO DI COLPIRE NEMICI SOPRELEVATI COME QUESTO ELICOTTERO.

Il Ruolo di Shiro

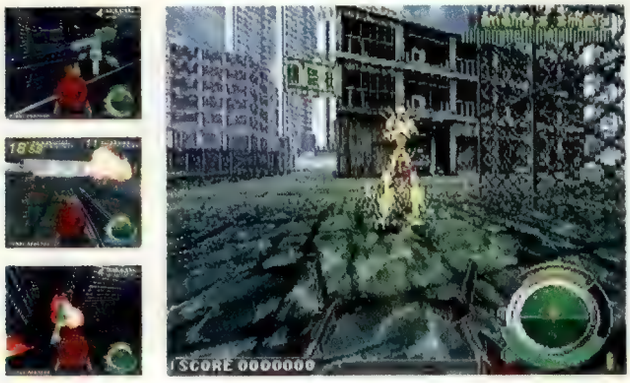
Non è la prima volta che Masamune Shirow presta il proprio talento al mercato videoludico. In passato ha lavorato come *character designer* per lo *shooter* con *light gun* ***Horned Owl***, il *pet simulator* ***Slime Shiyo*** nonché ***Appleseed*** per SNES. ***Ghost in The Shell*** segna, però, una svolta nel ruolo di Shirow. E' stata sua l'idea di assegnare al team responsabile di ***Jumping Flash*** (Exact) la conversione della propria creatura, una scelta che Sony non ha esitato ad avallare conscia dell'apprezzamento riscosso dal *platform* tridimensionale in Giappone. Sempre su richiesta di Shirow, i dieci minuti di sequenze inedite, distribuite fra i 12 livelli di gioco, sono state realizzate dagli stessi autori dell'OAV, GI Production. La sola presentazione merita la copiosa salivazione che gli *otaku* non mancheranno di produrre. Il restante FMV non è dissimile qualitativamente dall'intro e restituisce le medesime atmosfere *cyberpunk* delle produzioni masamuniane.

L'Esito Finale

Il gioco in sé, invece, delude. Ai comandi del *fuchikoma* il giocatore dovrà affrontare una serie di missioni con i suoi bravi obiettivi inneggianti al blastamento totale. Un *engine* grafico mediocre avvilito da una risoluzione bassissima, muove estese ambientazioni liberamente esplorabili sia orizzontalmente sia verticalmente. Le abilità arrampicatorie del mezzo d'attacco (comandato dalla bella Motoko Kusanagi), avranno modo di essere sfruttate a sufficienza per salire lungo le facciate dei palazzi o percorrere i soffitti a testa in giù. I tasti dorsali consentono di defilarsi lateralmente conferendo al *fuchikoma* virtuale la stessa agilità dimostrata nel *manga*.
L'armamentario a disposizione comprende una coppia di mitragliatori, un lanciagranate e un dispositivo lanciamissili. Le missioni godono di una discreta varietà: alcune impongono degli obiettivi precisi da eliminare, altre assegnano un tempo massimo in cui farlo, altre ancora (motivate dall'esigenza di inseguire qualcuno) deviano dalla logica del *3D-freedom-of-movement* per proporne una *on-rail* (alla ***Panzer Dragoon***, per intenderci) in cui il giocatore dovrà curarsi unicamente dei nemici lasciando alla CPU il compito di guidarlo verso l'obiettivo finale.
Contrariamente a quanto è lecito supporre, la diversità delle missioni non riesce a sollecitare a sufficienza l'interesse del



Titolo : **GHOST IN THE SHELL**
Casa : **SCEI/EXACT**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori: **1**
Genere : **SPARATUTTO**



LA BASSA DEFINIZIONE È SPESSO FONTE DI SPINXELLAMENTO.

videogiocatore. Non è raro arrendersi in un'espressione di sconforto raggiungendo la consapevolezza di fare sempre e comunque la stessa cosa dall'inizio del gioco: sparare a tutto ciò che si muove. Pratica, questa, tutt'altro che impegnativa considerando lo scarso potere offensivo avversario e l'abilità del *fuchikoma* di ruotare intorno al nemico a fuoco spianato fino al suo annientamento. La cosa diventa ancor più grave al cospetto dei boss finali, dalla offensività inversamente proporzionale a quella che la loro stazza lascia supporre. Sebbene la marmaglia robotica avversaria annoveri numerosi esemplari differenti, i comportamenti non sembrano differire sensibilmente; dico "sembrano" perché li si elimina prima ancora di averne compreso le tecniche offensive. Difficile, inoltre, esprimersi sul *design* considerata la tendenza della bassa risoluzione a trasformare dei potenti *mech* ipercorazzati in mucchietti di pixel alla costante ricerca di una forma concreta. In realtà ***Ghost in The Shell*** più che deludere, lascia indifferenti. Come *tie-in* raggiunge il proprio scopo, colpisce in pieno il target d'utenza interessato (*otaku*), ma non riesce ad andare oltre, anzi, non sembra neanche intenzionato a farlo. Tipico atteggiamento dei giochi su licenza.

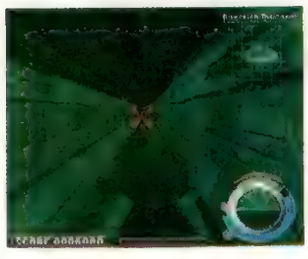
Sonoro

Sebbene la ripetitività dei temi musicali non infici l'esperienza ludica (oltre a non esaltarla), gli effetti sonori si limitano al minimo indispensabile per non inaugurare la serie dei videogiochi muti. Il suono del mitragliatore, delle esplosioni e il *clank clank* dei passi del *fuchikoma* (peraltro di mediocre qualità) sono le uniche sollecitazioni a cui vengono sottoposti timpani abituati a ben altro.

Longevità

La longevità è la risultante di due fattori: lunghezza del gioco (longevità oggettiva) e desiderio del giocatore di "giocare ancora" (longevità soggettiva). ***Ghost in The Shell*** non soddisfa alcuno dei due elementi di questa dicotomia. Le dodici missioni offrono un livello di sfida insufficiente a protrarre l'esperienza ludica per più di un giorno. I filmati in FMV, unica ricompensa concessa al giocatore fra una missione e l'altra (anzi ogni tre missioni per la precisione), vengono memorizzati nell'apposito submenu delle opzioni per essere rivisti in qualsiasi momento. Tutto qui. Risolto il gioco non resta che una collezione di bei filmati di cui l'*otaku* potrà sentirsi soddisfatto. Un *training mode* aiuta a non buttare il CD a gioco concluso, offrendo una serie di missioni a tempo in cui il giocatore dovrà dimostrare una buona assimilazione delle tecniche di guida del fuchikoma per far fuori le sagome di cartone (in movimento e non) disposte a diverse altezze e distanze. Anche in questo caso nuovi filmati in FMV "ricompenseranno" il giocatore.

MORPHEUS



LE LOCAZIONI BUIE ATTIVANO LA VISTA A RAGGI INFRAROSSI DEL FUCHIKOMA.

ALCUNE SCENOGRAFIE SONO DAVVERO SPETTACOLARI.

MASAMUNE SHIROW

Nato a Kobe nel 1961, Masamune Shirow (nome d'arte di Masanori Ota), laureato all'università delle arti di Osaka, specializzazione in pittura ad olio, vive e lavora nella sua città natale dopo esserne scampato al crollo durante un terremoto (da quelle parti sono mooolto violenti). All'età di ventidue anni pubblicava il manga *Black Magic* per poi guadagnare maggiore notorietà con *Appleseed Book 1*. Da allora quasi tutti i suoi *manga* sono stati convertiti in *OAV*, da *Black Magic M-66* a *Dominion*, da *Ghost in The Shell* a *Applessed*. Lo stile Masamune è unico nel panorama fumettistico nipponico ed è riconoscibile per un'attenzione al dettaglio che definire maniacale suona eufemistico. Ogni personaggio, oggetto, arma, *mech* è disegnato nei minimi particolari e pensato sempre in chiave futuribile. Tutto sembra plausibile nei lavori di Masamune Shirow, nonostante l'ambientazione futuristica in cui sono immersi. Sebbene sia tutto frutto della sua fantasia, Masamune non rinuncia mai a offrire dettagliate specifiche tecniche d'ogni cosa, conferendovi un senso di realismo unico. Talvolta le tavole sono così imbottite di note, riferimenti o quant'altro da risultare illeggibili. Tema principale dei suoi *manga* è la differenza fra "umano" e "vita artificiale", cosa li distingue l'uno dall'altra e se questa distinzione è sufficiente come motivo discriminante. Nel film *Ghost in The Shell* (diretto da Oshii Mamoru) la protagonista-androide, Maggiore Motoko Kusanagi, combatte proprio contro un'entità artificiale in piena crisi esistenziale, venendone emotivamente coinvolta. La predilezione di Masamune per la figura femminile (storicamente protagonista delle sue opere in veste di poliziotto o agente speciale), si manifesta nella cura con cui la rappresenta. Figure longilinee e dalle proporzioni perfette, sprigionano un carico di sensualità impressionante rendendo omaggio alla tradizione fumettistica nipponica. Date un'occhiata alle foto se non mi credete...

LA COPERTINA ORIGINALE DI GHOST IN THE SHELL (IL MANGA).

INTRON DEPOT 1 È LA PRIMA COLLEZIONE DI TAVOLE A COLORI REALIZZATA DI MASAMUNE SHIROW.

Commento **La versione giapponese di *Ghost in The Shell* (uscita l'anno scorso) aveva trapassato la redazione di *SPC* da parte a parte. La versione PAL impone oggi la recensione che gli è stata negata in passato. Considerando il livello cosmetico dei giochi odierni per PlayStation e il fatto che *Ghost in The Shell* già un anno fa non era all'altezza di quelli di allora, non posso che dare alla mia opinione un senso ancor più negativo. Aggiungete a questo un'esperienza ludica gratificante come una partita al *patchinko* e il gioco è fatto.**

Pro...

- *Totale libertà di movimento*
- *Buoni i filmati in FMV*

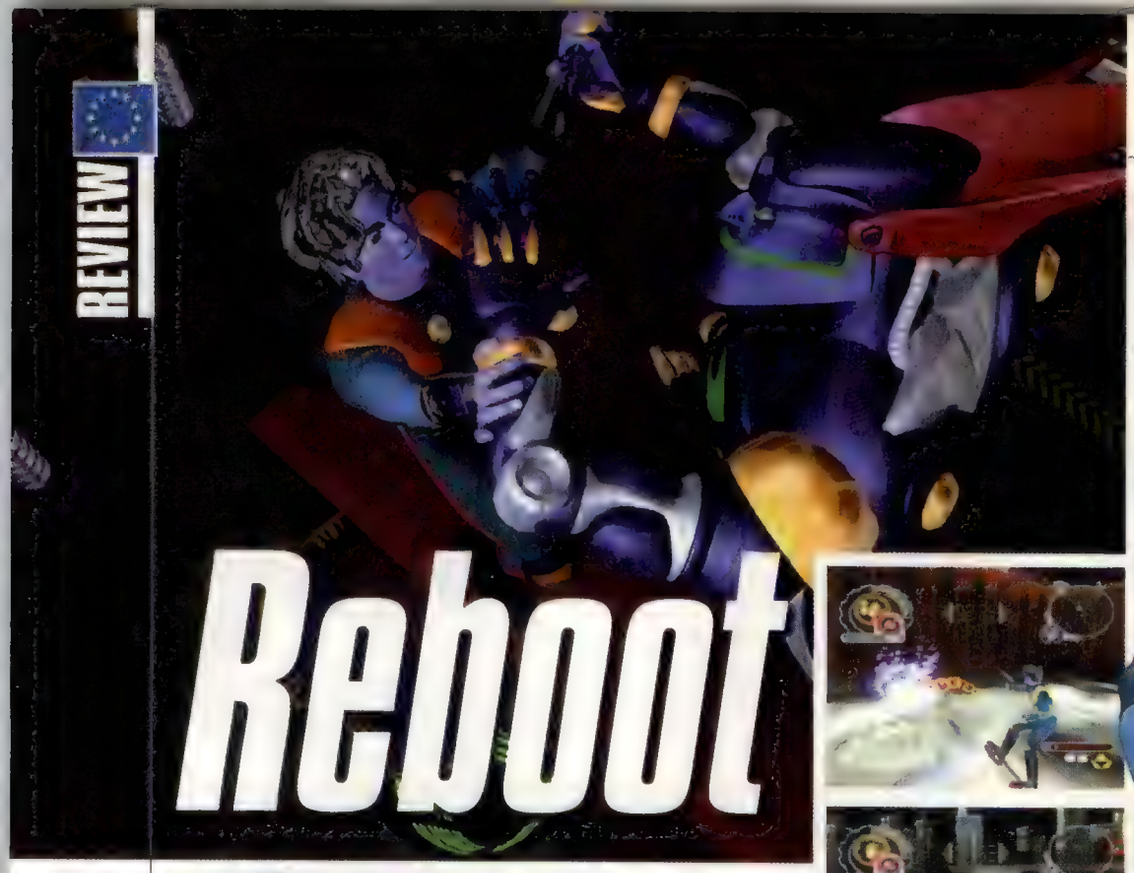
Contro...

- *Grafica pessima*
- *Molto facile*

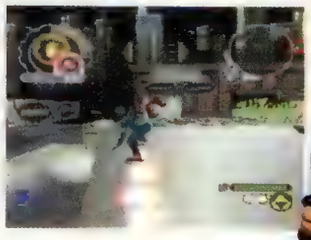
La Pagella...

Grafica	**70**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**80**
Longevità	**79**
Originalità	**80**

79

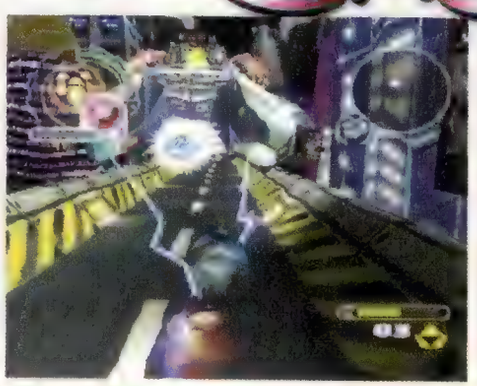


Reboot



In un futuro con sempre maggiori problemi di traffico, quale può essere la soluzione per muoversi velocemente senza incappare in lunghe e interminabili code di vetture? Semplice, basta utilizzare un *hoverboard* ovvero una tavola (o due, come nel caso del protagonista di *Reboot*) simile a uno *skateboard* in grado di rimanere sospesa in aria a una piccola distanza dal suolo.
Purtroppo, il compito del giocatore in ***Reboot*** non è quello di utilizzare questo mezzo innovativo per partecipare a una gara di velocità, né tantomeno quello di muoversi tra le strade di una città sovraffollata cercando di evitare automobilisti isterici e vigili pronti a tutto pur di dare una contravvenzione. Dovrete invece girare all'interno di una serie di ambientazioni computerizzate per cercare di sconfiggere i nemici di turno. Il protagonista, che risponde al nome di Bob e che può disporre di un gran numero di armi (il numero di armamenti presenti è discreto, ma purtroppo non raggiunge il livello qualitativo e di spettacolarità visto in altri titoli del genere), deve riuscire a evitare ostacoli di vario genere, saltare baratri e raggiungere piattaforme apparentemente inaccessibili prima di giungere al cospetto del solito e gigantesco mostro di fine stage. ***Reboot*** può essere quindi definito un ibrido fra un *platfrom game* e uno sparatutto in cui questi due diversi generi sono stati miscelati abbastanza abilmente dai programmatori. Peccato quindi che il controllo del mezzo, almeno inizialmente, sia piuttosto scomodo e possa portare a continui e frustranti decessi, soprattutto in corrispondenza di passaggi particolarmente ostici e che, malgrado quanto appena scritto, una volta superate le difficoltà iniziali, ***Reboot*** non sia in grado di offrire una sfida particolarmente elevata. Questo è dovuto anche alla presenza di un numero di livelli che, se a prima vista potrebbe sembrare notevole (sono 21 in totale) ad un'analisi più attenta risulta appena adeguato, viste le dimensioni abbastanza ridotte di alcuni di questi livelli. Anche dal punto di vista tecnico ***Reboot*** ha alcune luci e altrettante ombre; se infatti le ambientazioni non offrono nulla di particolarmente originale e interessante dal punto di vista visivo, una parte delle animazioni e i vari nemici presenti sono tutti realizzati con discreta cura e attenzione. Apprezzabile anche il sonoro, caratterizzato da una serie di musiche che si adattano in maniera più che adeguata alle varie situazioni di gioco, mentre gli effetti sonori sono purtroppo piuttosto limitati. I programmatori di Electronic Arts hanno quindi sfruttato in maniera non impeccabile un'idea di base abbastanza interessante (per la cronaca, il gioco è ispirato a una trasmissione televisiva in onda anche sul francese Canal+), inserendo alcuni spunti pregevoli, ma commettendo anche alcuni errori abbastanza evidenti. Se volete un consiglio, stavolta più che mai cercate di fare una partita a ***Reboot*** prima di prenderne in considerazione l'acquisto.

SHOGUN



Titolo : **REBOOT**
Casa : **ELECTRONIC ARTS**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1**
Genere : **AZIONE**

COMMENTO **L'idea alla base di *Reboot* è discretamente interessante (tanto che ne hanno tratto una serie televisiva): purtroppo i programmatori di Electronic Arts non sono riusciti a sfruttarla al meglio. Alcune lacune a livello strutturale (poca varietà, controllo inizialmente non semplice) limitano in maniera sensibile la giocabilità e la longevità di *Reboot*. Malgrado questo, il *tie-in* EA rimane comunque un titolo discreto che però, vista la notevole quantità di titoli d'azione disponibili per PlayStation, difficilmente riuscirà a imporsi all'attenzione del pubblico.**

PRO...
- *Alcuni spunti interessanti*
- *Abbastanza originale*

CONTRO...
- *Controllo non sempre comodissimo*
- *Realizzazione non impeccabile*

LA PAGELLA...

Grafica : **76**
Sonoro : **76**
Giocabilità : **75**
Longevità : **74**
Originalità : **76**

75

PlayStation™

"arbitro cornuto o formazione sbagliata?"

PREMIER MANAGER 98

- MANUALE -
VERSIONE IN ITALIANO
- GIOCO -

Da oggi inizia la nuova era del calcio manageriale per PlayStation.
Scegli la tua squadra preferita da allenare tra tutte le squadre del campionato italiano di calcio di serie A e B.
Oltre 800 giocatori da scegliere, ognuno con le sue caratteristiche.
A te le scelte, le strategie e gli acquisti.

... ora la squadra è in mano tua.

actua SPORTS SERIES

Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE italia®
distributore esclusivo

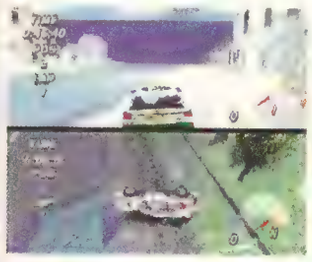
Gremlin INTERACTIVE

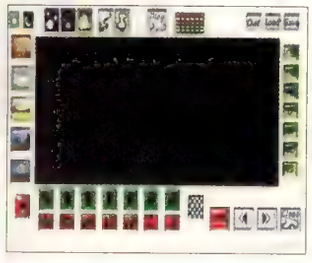
C.D.VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.

"PlayStation"™ e "PlayStation"™ sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.

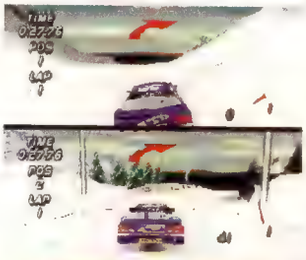
Tommi Makinen Rally

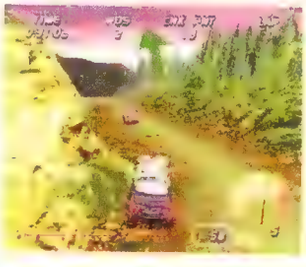




Tra tutte le competizioni automobilistiche, quella che probabilmente può essere considerata più emozionante è, a mio modesto parere, il rally. E' vero che veder gareggiare le Formula 1 a velocità incredibili è senza dubbio divertente, ma l'emozione che si può provare nell'ammirare una vettura da rally, rielaborazione di modelli più o meno di serie, che sfreccia attraverso piccole strade di montagna o tra terreni sterrati e accidentati, con il pubblico a pochi centimetri di distanza e con ostacoli naturali di ogni genere, è secondo me superiore.

Per primeggiare in questo sport bisogna avere un controllo pressoché perfetto della vettura ed essere sempre pronti ad affrontare curve, *chicane* e lunghi rettilinei in qualunque condizione climatica e orario della giornata. Solo i veri campioni possono quindi sperare di vincere in questo tipo di competizioni: uno di questi è, per esempio, il grande Tommy Makinen, pilota finlandese che, nell'ultimo campionato disputato a bordo della propria Misubishi, ha dominato la concorrenza e si è assicurato il titolo di Campione del Mondo Rally. Con la vittoria del titolo iridato Makinen ha visto accrescere sensibilmente la propria fama, tanto che Europress, in cerca di un *testimonial* di prima grandezza per la propria simulazione di rally, ha deciso di rivolgersi proprio allo scandinavo, nella speranza di sfruttare, oltre alla notevole popolarità, anche la sua esperienza e la conoscenza del mondo dei rally.





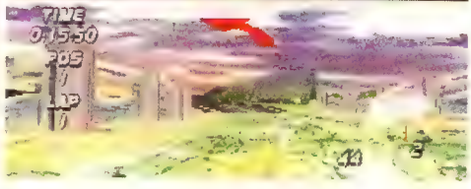
Titolo : TOMMI MAKINEN RALLY
Casa : EUROPRESS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

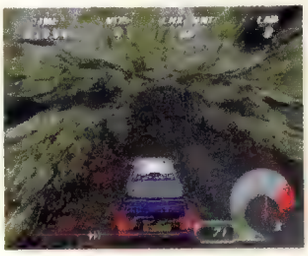
Vita Spericolata

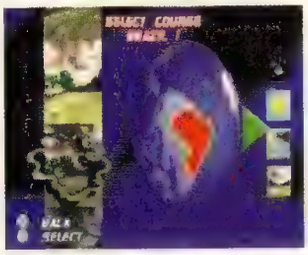
L'approccio utilizzato dai programmatori di ***Tommy Makinen Rally*** è abbastanza particolare e, sotto certi punti di vista, stupefacente: avendo la possibilità di sfruttare un personaggio del calibro del finlandese era ovvio prevedere che alla Europress avrebbero realizzato un titolo che riproducesse in maniera realistica tutte le situazioni e le sensazioni che caratterizzano un rally. Invece, già dopo pochi istanti di gioco, si può notare che in realtà ***Tommy Makinen Rally*** è un prodotto prettamente *arcade* che basa le proprie speranze di successo su una struttura di gioco semplice ed immediata. Sono infatti sufficienti alcuni giri di prova su uno dei tracciati disponibili per prendere la mano con il sistema di controllo (che inizialmente potrebbe sembrare scomodo, vista la reazione della macchina alle sollecitazioni del pad, soprattutto in curva) e capire un paio di tecniche fondamentali per tenere al meglio la macchina sulla strada e competere con i concorrenti controllati dalla CPU. Le differenze tra ***Tommy Makinen Rally*** e altri titoli del genere, ***V-Rally*** *in primis*, sono quindi notevoli già a livello strutturale; gli appassionati e gli estimatori del titolo sopracitato che prenderanno in mano il *controller* per una partita a ***Makinen*** infatti, non potranno che rimanere quasi sconcertati dall'incredibile differenza nel controllo della vettura, soprattutto per quanto riguarda la reazione in curva. E' vero che si possono settare diversi parametri che influenzano, più o meno evidentemente, il comportamento della macchina, ma la reazione della vettura rimane sempre abbastanza particolare; per affrontare le curve, giusto per fare un

ANCHE LE MACCHINE CONTROLLATE DALLA CPU VENGONO SPESSO COINVOLTE IN INCIDENTI.

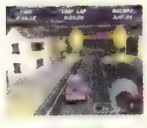
GIOCANDO IN COMPAGNIA DI UN AMICO, IL NUMERO DI VISUALI DISPONIBILI SI RIDUCE A DUE.

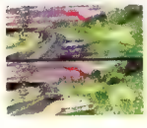






esempio, è sufficiente controllare la sbandata della vettura oppure, in alcuni casi, basta appoggiarsi leggermente allle pareti (o ad altri elementi del fondale) per diminuire leggermente la velocità e rimanere comunque tranquillamente in pista. E' quindi evidente che mentre *V-Rally* puntava le proprie speranze di successo sul maggiore realismo, *Makinen* conta più sull'immediatezza e sulla maggiore semplicità. Malgrado quanto è stato appena scritto, bisogna comunque sottolineare che nel titolo Europress si possono modificare un discreto numero di parametri in grado di influenzare il comportamento della vettura. Discreto anche il numero di opzioni che consentono di partecipare al solito allentamento in una gara singola, di sfidare Makinen in emozionanti uno-contro-uno, di gareggiare contro un amico, di affrontare una versione *arcade* (in cui, come accade in molti titoli da sala, per poter proseguire bisogna superare dei *checkpoint* in un tempo limite) oppure di prendere parte a un vero e proprio campionato contro altri tre concorrenti controllati dalla CPU. E' questa certamente la modalità di gioco di maggior rilievo, soprattutto se consideriamo il numero di tracciati a disposizione; ogni singola località infatti (Italia, Svizzera, Australia, Francia e altre, per un totale di quindici) è suddivisa a sua volta in cinque percorsi, il che porta il totale a ben 75 diversi percorsi! La longevità è quindi garantita sia nel gioco in singolo che in quello in coppia, vista la possibilità di sfidare un amico in diverse condizioni climatiche e su diversi tipi di strade. Strade che, ovviamente, si adattano in maniera differente alle macchine disponibili: la scelta della vettura ricopre quindi una discreta importanza, soprattutto quando si devono affrontare percorsi particolarmente ostici o sfide equilibrate. Tra le auto disponibili si segnala l'immancabile Mitsubishi (ovvero la vettura di Makinen), oltre alla Subaru Impreza, alla Renault Megane, alla Ford Escort e a macchine meno rapide, ma abbastanza agili e scattanti, come la Skoda. Novità interessante è la presenza del *3D Track Editor* che permette di costruire dal nulla il proprio tracciato preferito, selezionando qualsiasi tipo di condizione climatica e di asperità del terreno.





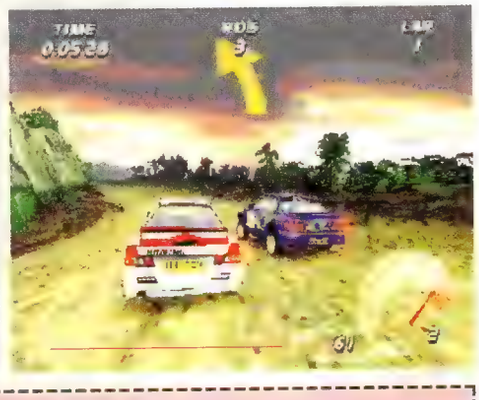
Scuola Codemasters

Tommy Makinen Rally è un titolo che dal punto di vista tecnico possiede diversi aspetti positivi ma altrettanti difetti, soprattutto per quanto riguarda l'impostazione grafica. Se da un lato infatti bisogna sottolineare che nella maggior parte delle gare, fluidità e velocità dello *scrolling* sono certamente pregevole, dall'altro bisogna purtroppo evidenziare notevoli problemi di *pop-up*; parti dei fondali infatti compare dal nulla, creando un effetto grafico veramente fastidioso e poco gradevole da vedere. La situazione, stranamente, si ribalta completamente quando si devono affrontare tracciati urbani e cittadini (come, per esempio, la prima pista ambientata in Germania); in questo caso infatti, vista la conformazione del tracciato, con la presenza di case situate ai lati del percorso che non permettono un'ampia visuale dalla distanza, i problemi di *bad clipping* sono ridotti al minimo, così come, purtroppo, la velocità dello *scrolling*. La situazione subisce un ulteriore peggioramento quando si utilizza lo *split-screen* visto che ai già citati problemi si aggiunge anche una certa lentezza nei movimenti e, in generale, un abbassamento del *frame rate* (che comunque nella maggior parte delle piste rimane su livelli più che accettabili). Da sottolineare inoltre la presenza di tre diverse visuali (due nello *split-screen*), due delle quali inquadrano la macchina da dietro, mentre la terza è posta sul cofano. Pregevole l'accompagnamento sonoro, composto da musiche di buona fattura, così come ben realizzati sono i commenti che sottolineano quanto sta accadendo nel corso della gara. *Tommy Makinen Rally*, in definitiva, può essere definito un prodotto discreto che, pur non possedendo quelle caratteristiche necessarie a renderlo un classico, è comunque in grado di offrire una discreta dose di divertimento a tutti gli appassionati del genere. *V-Rally* rimane un gradino sopra, ma chi non vuole aspettare la versione '98 del titolo francese o *Colin McRally* di Codemasters potrebbe optare anche per il gioco di Europress.

END

PRIMA DI INIZIARE UNA GARA È POSSIBILE SETTARE UN DISCRETO NUMERO DI PARAMETRI CHE RIGUARDANO LA VETTURA.

NELLE SFIDE CON TOMMY MAKINEN È VERAMENTE DIFFICILE PRIMEGGIARE; PER VINCERE INFATTI BISOGNA CORRERE IN MANIERA PERFETTA, SENZA COMMETTERE IL MINIMO ERRORE.



Commento ***Tommy Makinen Rally*** **è senza dubbio un titolo divertente che, malgrado diversi difetti a livello grafico (*pop-up* e alcuni rallentamenti nelle piste cittadine, lentezza dello scrolling nell'opzione per due giocatori) riesce comunque a divertire grazie a una struttura di gioco abbastanza semplice. Da sottolineare il fatto che *Makinen* è basato su un'impostazione prettamente *arcade* che potrebbe non piacere ai veri appassionati di questo genere di corse, ma che, personalmente, non mi sento di bocciare affatto.**

Pro...

- *Scrolling fluido e veloce*
- *Discreta giocabilità*

Contro...

- *Problemi di bad clipping*
- *In alcune fasi poco realistico*

La Pagella...

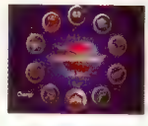
Grafica	**80**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**79**
Longevità	**80**
Originalità	**79**

80

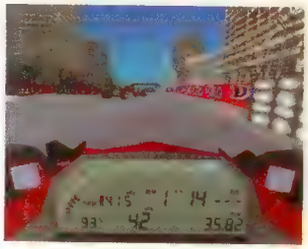
Newman/Haas Racing

La Formula Indy non è certo una delle discipline più seguite nel nostro Paese; infatti, se escludiamo la 500 Miglia di Indianapolis, gara che riesce sempre ad attirare l'attenzione di una discreta quantità di pubblico, la versione nordamericana della Formula 1 viene praticamente ignorata anche dai quotidiani sportivi, che le dedicano solamente piccoli e brevi trafiletti (l'anno scorso, con la vittoria dell'italiano Alex Zanardi, la situazione era leggermente cambiata, ma il tutto è finito lì).
Se escludiamo i vari Fittipaldi, Andretti e qualche nome noto per aver corso in Formula 1, la maggior parte dei piloti è completamente sconosciuta al pubblico europeo. Una cosa invece è certa e risaputa, ovvero che Paul Newman, insieme all'imprenditore e industriale americano Carl Haas è proprietario di una delle più forti scuderie, in grado di dominare negli ultimi anni la scena automobilistica USA. Proprio a questa scuderia (probabilmente anche per sfruttare la fama di Newman, popolarissimo in tutto il mondo) Psygnosis ha deciso di dedicare il proprio titolo automobilistico; saranno riusciti i programmatori inglesi di *Studio 33* a risolvere i vari problemi che affliggevano le precedenti produzioni della casa di Liverpool, *F1 '97* su tutti, e a realizzare un prodotto in grado di competere con le altre simulazioni automobilistiche disponibili per PlayStation? Le risposte a questo e ad altri interrogativi nei prossimi due paragrafi...

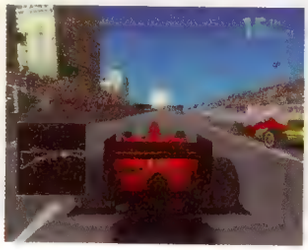
DURANTE LA GARA, IN SEGUITO A SCONTRI PARTICOLARMENTE VIOLENTI SI POSSONO SUBIRE DANNI ALLA VETTURA.



Prima di esaminare tutte le opzioni disponibili ritengo sia opportuno evidenziare come in *Newman/Haas*, non solo non siano stati risolti tutti i problemi che affliggevano *Formula 1*, ma che la situazione sia sensibilmente peggiorata. Se nel titolo sopracitato infatti i programmatori di Psygnosis avevano commesso evidenti errori soprattutto per qanto riguardava la realizzazione tecnica, in *NHR* sono presenti incredibili lacune anche a livello strutturale. Premesso che, come la maggior parte della popolazione mondiale, non ho mai avuto la fortuna di guidare un bolide del genere, mi sembra impossibile che nella realtà le vetture da Indy abbiano gli stessi comportamenti e rispondano alle sollecitazioni come le loro controparti virtuali. Scendendo nello specifico, il controllo della vettura è quanto di più semplice si possa immaginare, tanto che non c'è bisogno di nessuna particolare abilità per tenere la monoposto al centro del tracciato. Qualunque sia la velocità a cui si sta andando, nei pressi di una curva è sufficiente premere leggermente il freno (o, in alcuni casi, più semplicemente lasciare l'acceleratore) e curvare nella direzione desiderata per affrontare tranquillamente anche le parti del tracciato più insidiose. La traiettoria che si sta seguendo ha quindi un'importanza molto relativa. Il principale problema di *NHR* dunque, è che i programmatori non sono riusciti a riprodurre le reali sensazioni di guida; il comportamente della vettura è in generale troppo preciso e, anche eseguendo manovre abbastanza azzardate non si riesce mai a incappare in testacoda, sbandate o problemi del genere. Altro fattore da sottolineare è la non eccessiva abilità dei piloti controllati dalla CPU; gareggiando al livello di difficoltà base infatti è possibile primeggiare in quasi tutti i percorsi senza eccessivi problemi e anche nei livelli più avanzati non è impossibile ottenere ottimi



LA VISUALE INTERNA È CERTAMENTE LA PEGGIORE, SIA PER REALIZZAZIONE TECNICA CHE PER COMODITÀ DI GUIDA.



Titolo : **NEWMAN/HAAS RACING**
Casa : **PSYGNOSIS**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **SPORTIVO**

risultati già dopo un breve periodo di allenamento. Allenamento che è una delle modalità di gioco disponibili; il giocatore può scegliere, prima di partecipare a un vero e proprio campionato, di prendere parte a una gara in singolo oppure di sfidare un amico. Durante il Campionato si può notare un'altra stranezza di *Newman/Haas*; finora infatti abbiamo lamentato la totale mancanza di realismo nella guida, eppure prima, dopo e durante ogni gara è possibile settare un numero veramente notevole di parametri (tipo pneumatici, curvatura alettoni, ammortizzatori e molto altro ancora). Quale utilità possa effettivamente avere la possibilità di variare l'assetto della vettura quando il controllo è così irreale e semplice non è certo facile da capire, ma bisogna comunque sottolineare che sotto questo punto di vista i programmatori hanno svolto un discreto lavoro, non privo di spunti interessanti.

SPARIZIONE E APPARIZIONI POLIGONALI

Nel settore delle simulazioni automobilistiche PlayStation può essere certamente considerata la console più all'avanguardia, dato che può contare su un numero incredibilmente elevato di produzioni, con picchi qualitativi davvero notevoli; anche per questo motivo, quando si decide di realizzare un nuovo gioco (con l'ovvia speranza di produrre un buon titolo, in grado di primeggiare nella categoria) è necessario riuscire a unire due elementi distinti, ma alquanto fondamentali. Stiamo ovviamente parlando della struttura di gioco e della realizzazione tecnica. Come abbiamo già avuto modo di sottolinerare, *NHR* mostra evidenti lacune strutturali e, purtroppo, anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica i giudizi non possono essere particolarmente positivi. I tracciati disponibili riproducono infatti in maniera fedele le controparti reali, ma in alcuni casi mancano quasi completamente di dettagli. La situazione migliora sensibilmente quando si devono affrontare i percorsi cittadini, ma qui è in agguato un altro problema comune a molte simulazioni automobilistiche per PlayStation, ovvero il *bad clipping*. Con effetti magici degni di David Copperfield infatti veri e propri pezzi del fondale compaiono dal nulla; questo, pur non creando particolari problemi nel corso della gara (almeno non sempre) è certamente fastidioso da vedere, soprattutto quando si utilizza la visuale interna. Visuale che è ulteriormente rovinata dalla mediocre fattura del cruscotto; migliora invece la situazione utilizzando le inquadrature più ampie visto che, mantenendo quasi inalterato il livello di *pop-up*, si può perlomeno riuscire a vedere con chiarezza la conformazione della pista e la posizione di eventuali curve e ostacoli da affrontare. Ciliegina sulla torta è la velocità dello *scrolling* che, in generale apprezzabile, risente di evidenti rallentamenti quando sulla pista sono presenti troppe vetture e mostra diverse indecisioni quando si eseguono dei movimenti laterali (ovvero quando si curva) con la vettura. Il sonoro può contare, oltre che sui classici effetti di fondo, sull'ormai immancabile telecronaca; peccato solo che, se il risultato ottenuto con *Formula 1 '97* fosse quantomeno dignitoso (c'erano alcuni problemi di sincronia, ma le frasi di De Adamich erano abbastanza attinenti) in *Newman/Haas Racing* siamo completamente fuori strada. Le due voci non appartengono a personaggi famosi, fatto che sarebbe passato in secondo piano se la gara fosse commentata con frasi che si adattano a questo tipo di competizione, cosa che non avviene. In secondo luogo bisogna sottolineare come le varie affermazioni, oltre ad essere fuori luogo, siano anche "recitate" male: l'intonazione della voce è completamente sbagliata e può capitare, quando si sta per iniziare l'ultimo giro, di sentire una voce esaltatissima che annuncia *"manca solo un giro!"*, mentre un sorpasso spettacolare non viene minimamente sottolineato da alcun commento. Sinceramente non credo che ci sia molto da aggiungere: speriamo solo che Psygnosis sappia imparare dai propri errori (che ultimamente stanno diventando sempre più frequenti...) e riesca a produrre una simulazione automobilistica degna di tale nome.

ORMAI IMMANCABILE NEI GIOCHI DI GUIDA L'OPZIONE A 2P CON SPLIT-SCREEN.

UNA VOLTA AI BOX, OLTRE AL SOLITO RIFORNIMENTO E AL CAMBIO GOMME, SI POSSONO RIPARARE EVENTUALI DANNI.

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD

Commento **Dopo la parziale delusione di *Formula 1 '97*, Psygnosis non è purtroppo riuscita a risolvere i problemi che caratterizzavano la propria simulazione automobilistica, tanto che in *Newman/Haas Racing* questi difetti sono presenti addirittura in quantità maggiore. Oltre a una realizzazione tecnica ricca di imprecisioni e lacune, anche la struttura di gioco risente di un'eccessiva semplicità e di una quasi totale mancanza di realismo. A poco serve la presenza dell'opzione per due giocatori e di un discreto numero di percorsi (undici reali e quattro inventati) su cui gareggiare con i rombanti bolidi della Formula Indy. *Gran Turismo* rimane il re incontrastato di questa categoria e anche a chi possedesse già questo titolo non possiamo certo consigliare l'acquisto di *Newman/Haas Racing*.**

PRO...

- *Semplice da giocare*
- *Er... Paul Newman è un mito...*

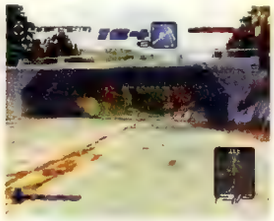
CONTRO...

- *Struttura troppo banale*
- *Realizzazione tecnica piena di lacune*

LA PAGELLA...

Grafica	**62**
Sonoro	**56**
Giocabilità	**61**
Longevità	**59**
Originalità	**50**

59



The Need for Speed 3
Hot Pursuit

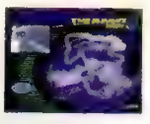
La saga di *The Need For Speed* vanta una peculiarità più unica che rara: i tre episodi della serie infatti hanno un numero di caratteristiche comuni veramente minimo. Solitamente quando una *software house* lancia un titolo, l'eventuale successo porta alla produzione di un *sequel* che, sfruttando le caratteristiche del predecessore, tenti di eliminare i difetti presenti.Con i vari *The Need For Speed* invece questo non è avvenuto.

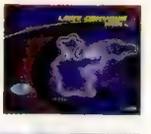
L'originale, uscito ormai da svariati anni (ricordiamo che era stato lanciato inizialmente per 3DO), aveva tra le principali caratteristiche un sistema di controllo che riusciva a riprodurre in maniera abbastanza fedele le caratteristiche delle vetture presenti e in cui era importante riuscire ad avere una perfetta padronanza del mezzo. In poche parole, se si voleva vincere, bisognava saper guidare! Nel secondo episodio non era invece necessaria nessuna particolare abilità: la macchina rimaneva in strada con facilità disarmante ed era possibile eseguire manovre spericolate senza rischiare di subire alcun tipo di conseguenza. Questa netta inversione di rotta non ha mancato di deludere tutti gli appassionati del genere e gli estimatori della versione originale. Per questo terzo episodio della serie i programmatori di EA hanno cercato di raggiungere un compromesso, rendendo il controllo della vettura abbastanza semplice, ma allo stesso tempo completo e realistico. Da sottolineare che, al fine di rendere il gioco più vario (una delle pecche del secondo episodio era proprio la mancanza di varietà) sono anche state aggiunte una serie di nuove sfide, vetture e un numero di tracciati abbastanza elevato.

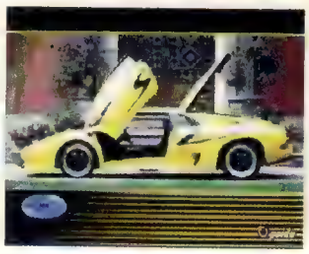
FORTUNATAMENTE, QUALSIASI SIA LA VISUALE DA NOI SELEZIONATA, IL POP-UP È RIDOTTO AL MINIMO IN TNFS3, ALMENO NEL GIOCO IN SINGOLO...

Impugna la Polizia!

Prima di gareggiare bisogna controllare il parco macchine a disposizione: in questi ultimi mesi infatti le produzioni del genere ci hanno abituati alla presenza di un numero di vetture a disposizione veramente impressionante (*Gran Turismo* rulla sovrano in questo caso) ed è quindi ovvio come un nuovo titolo che voglia avere speranze di successo debba essere completo anche sotto questo punto di vista. Possiamo tranquillamente affermare che in questo settore *The Need For Speed 3* si mantiene nella media generale: le macchine disponibili, tutte sportive di alto livello (vari modelli di Ferrari, Lamborghini, Corvette, Jaguar e Mercedes) possono essere adattate alle necessità del giocatore settando alcuni parametri, oltre alla colorazione. Tutte le auto a disposizione, pur con caratteristiche leggermente diverse, hanno un denominatore comune: l'elevata velocità massima che possono raggiungere. Proprio la velocità ricopre un ruolo fondamentale nel corso del gioco visto che, soprattutto in alcuni tracciati, è possibile eseguire lunghe parti della pista senza dover minimamente toccare il freno; è quindi consigliabile selezionare una vettura veloce, anche se con i mezzi più manovrabili e meno potenti si può mantenere una maggiore velocità nei tratti misti e nelle zone più dissestate. Altro particolare da sottolineare è il fatto che non tutte le vetture, così come accade per le piste, sono disponibili sin dall'inizio del gioco: per poter prendere il controllo di alcuni bolidi e affrontare nuovi e impegnativi percorsi, è necessario dimostrare di essere in grado di sconfiggere gli avversari nelle varie modalità di gioco disponibili. Modalità che oltre a comprendere la classica opzione per parteci-







Titolo : NEED FOR SPEED 3: HP
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

pare a un Torneo, offrono alcuni spunti di discreto interesse e alcune trovate abbastanza originali; stiamo parlando delle opzioni *Knock Out* e *Hot Pursuit*. La prima delle due opzioni consente di partecipare a una serie di gare a eliminazione in cui lo scopo da raggiungere è quello... di non arrivare ultimi! Già perché se nella prima gara i concorrenti partecipanti sono ben otto, nella seconda sono sette (viene quindi eliminato l'ultimo), fino a giungere all'ultima pista in cui viene decretato il vincitore definitivo. Nei primi percorsi è possibile quindi correre con cautela, cercando solamente di qualificarsi per la gara successiva, ma arrivare in fondo a questa competizione non è certo un'impresa particolarmente semplice. L'*Hot Pursuit* invece potrebbe sembrare a prima vista una normale competizione contro un avversario controllato dalla CPU, ma in realtà dopo pochi istanti di gioco si rivela una modalità abbastanza complessa: queste gare si svolgono sul normale tracciato, con l'aggiunta di diversi ostacoli in movimento, ovvero di altre vetture! A questo bisogna sommare la presenza di un numero variabile di macchine controllate dalla polizia che, vista l'elevata velocità (e la totale illegalità) delle sfide, farà di tutto pur di fermarvi (e intendiamo veramente di tutto, anche mettere degli spuntoni in terra per bucarvi i pneumatici...) e di appiopparvi una bella contravvenzione. Inutile dire che dopo un certo numero di contravvenzioni, oltre a lasciare al simpatico agente di turno diverse centinaia di biglietti da un dollaro, dovrete consegnare anche la vostra patente di guida, rinunciando così a sogni di gloria e alla vittoria finale nella sfida. Altre modalità di gioco non citate in precedenza consentono di prendere parte al classico allenamento oppure, tramite *split-screen* orizzontale, di sfidare un amico in emozionanti gare uno-contro-uno.

Buchi Poligonali? No, Grazie!

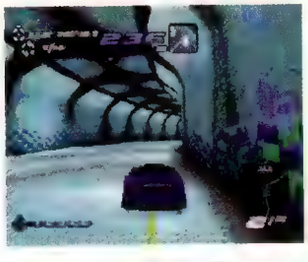
L'aspetto maggiormente curato dai programmatori di ***The Need For Speed 3*** è la realizzazione tecnica: se per quanto riguarda la struttura di gioco non ci sono da segnalare particolari novità, tanto nel sistema di controllo della vettura quanto nelle varie opzioni presenti (unico aspetto interessante in questo settore è l'inserimento delle due nuove modalità di gioco), non si può negare alla EA abbiano cercato in tuti i modi di realizzare un titolo veloce, fluido e che risentisse il meno possibile di uno dei classici difetti che affliggono diversi titoli del genere per PlayStation, ovvero il *pop-up*. Il risultato ottenuto è quantomeno apprezzabile: infatti le macchine si muovono sulla strada a buona velocità e la fluidità dello *scrolling* è sempre assicurata, qualunque sia la visuale prescelta tra le quattro disponibili, anche quando sono presenti un discreto numero di vetture su schermo. Come già detto, è quasi totale la mancanza di *bad clipping*: i fondali appaiono completi già in lontananza e non capita quindi di incappare, fra le foreste, i palazzi o i canyon, in buchi che vengono "tappati" da poligoni mappati con leggero ritardo. I commenti fatti sinora devono però ritenersi validi solamente quado si parla del gioco in singolo: in coppia infatti affiorano alcuni problemi, peraltro giustificabili. La velocità di gioco subisce un leggero rallentamento e in alcune parti dei livelli torna a far capolino il sopracitato *bad clipping*. Il vero problema di questa sezione, comunque, non riguarda tanto eventuali pecche nel comparto grafico, quanto veri e propri problemi di controllo dovuti soprattutto alle visuali inadatte allo *split-screen* orizzontale. Non può essere poi completamente positivo il nostro giudizio sul sonoro, soprattutto a causa della presenza di musiche veramente orribili e poco adatte alle gare. Senza dubbio migliori gli effetti sonori che, nella versione europea da noi provata, comprendevano diversi commenti parlati (sia di una voce fuori campo che delle varie pattuglie della polizia stradale presenti), oltre ai classici effetti che riproducono il rumore del motore, di vari incidenti e via dicendo. Il problema principale di *The Need For Speed 3* sta nel fatto che, malgrado diverse migliorie rispetto al proprio predecessore, il controllo della vettura è ancora troppo semplice (a poco serve, per esempio, la presenza di due freni, uno a pedale e uno a mano...) e che spesso non si riesce a provare la sensazione di trovarsi alla guida di bolidi che possono toccare i 300 Km/h di velocità. Proprio in questo aspetto altre produzioni del genere per PlayStation riescono a superare il titolo della Electronic Arts, mi quindi un punteggio superiore. ***The Need For Speed 3*** rimane comunque un gioco abbastanza divertente anche se chi vuole provare forti sensazioni di guida, farebbe meglio a dirigere le proprie attenzioni su altri titoli.

END

LE SCHEDE TECNICHE MOSTRANO LE DIVERSE CARATTERISTICHE DELLE AUTO, OLTRE A VARIE IMMAGINI E CURIOSITÀ.

SI RINGRAZIA
GAME START
PER IL CD

LE VISUALI PRESENTI NON SI ADATTANO PERFETTAMENTE ALLO SPLIT-SCREEN; UN VERO PECCATO.



Commento ***Need For Speed 3*** **è un titolo ben realizzato, abbastanza vario ma che, a mio modesto parere, soffre di eccessiva semplicità. Non siamo certamente ai livelli pessimi di altre produzioni del genere (*Newman/Haas Racing*, giusto per citare un altro titolo recensito su questo numero), ma mantenere la vettura in strada correndo a velocità pazzesche non è certo un'impresa particolarmente ardua. Le varie opzioni presenti garantiscono comunque una buona giocabilità e longevità, soprattutto per quanto riguarda il gioco in singolo, vista la non impeccabile realizzazione dello *split-screen*. Un titolo nella media, in grado di divertire, ma non di regalare forti emozioni... Su PlayStation sono disponibili *racing games* migliori.**

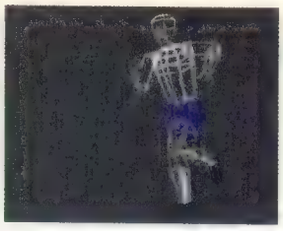
Pro...
- *Realizzazione grafica molto curata*
- *Vettura semplice da controllare*

Contro...
- *Modo a due giocatori non impeccabile*
- *Vettura semplice da controllare*

La Pagella...

Grafica	**89**
Sonoro	**71**
Giocabilità	**80**
Longevità	**78**
Originalità	**79**

79



Kick Off World

Ai tempi del computer Amiga, il videogioco che forse più di tutti ha avuto il merito di segnare un'epoca e creare un punto di riferimento nel campo delle simulazioni calcistiche è stato il celeberrimo *Kick Off*. Questo titolo, grazie al metodo di controllo che non aveva precedenti in alcun gioco di calcio, era stato in grado di ridefinire il proprio genere, riscuotendo un incredibile successo presso i videogiocatori di tutto il mondo. È dunque con immensa emozione che vi presentiamo la versione PlayStation di quel gioco, *Kick Off World*.

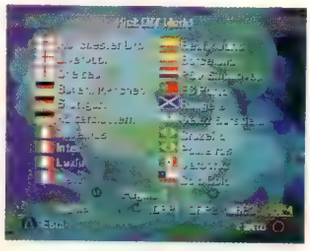
Giunti alla schermata delle opzioni ci si rende subito conto che le possibilità di *customing* offerte dal gioco sono veramente moltissime: in pochi minuti sarete in grado di crearvi il vostro torneo personale scegliendo tra un campionato completo, una coppa a eliminazione diretta o una competizione sullo stile dei Mondiali. Le squadre selezionabili sono un'infinità: in pratica sono presenti tutti i club delle prime divisioni dei principali campionati, oltre a un gran numero di rappresentative nazionali. In linea di massima i nomi dei giocatori sono riportati piuttosto fedelmente e le varie "rose" sono quasi sempre molto aggiornate (nel Milan ad esempio, a differenza di quanto avviene nell'album Panini '97-'98, figura già Maurizio Ganz). Ma se a questo punto non foste ancora soddisfatti delle possibilità offerte e voleste crearvi una squadra *ex novo*, con i nomi dei vostri migliori amici a formare la linea d'attacco e il vostro panettiere in porta, ecco un completissimo *editor*, grazie al quale potrete tra l'altro decidere il colore della pelle e l'acconciatura dei vostri giocatori in modo da creare combinazioni cromatiche che farebbero sembrare dei campioni di sobrietà personaggi del calibro di Taribo West e Ibrahim Ba.

La parte "di contorno" di *Kick Off World* può dunque dirsi ottimamente realizzata ma, ahimè, i simulatori calcistici si giudicano principalmente valutando la qualità della parte giocata vera e propria ed è qui che il nostro titolo rivela le sue pecche. *Kick Off* originale, nella sua versione Amiga, era caratterizzato da una realizzazione grafica veramente spartana: l'unica inquadratura disponibile era quella dall'alto e gli *sprite* dei giocatori erano di dimensioni minime. Tutto questo però consentiva di fornire all'azione una velocità frenetica e il particolare metodo di controllo contribuiva a far salire la giocabilità a livelli altissimi (c'erano un'infinità di metodi diversi per segnare e con la pratica era possibile migliorare continuamente il proprio stile di gioco).

Purtroppo *Kick Off World* pare aver conservato la realizzazione tecnica minimale ma non la giocabilità del suo predecessore. All'inizio di ogni partita è infatti possibile scegliere tra una versione piuttosto fedele graficamente all'originale (unica inquadratura dall'alto e *sprite* piccolissimi), e una versione adattata ai canoni moderni, con rotazioni delle telecamere e varie visuali selezionabili. Sfortunatamente la caratteristica comune alle due versioni è la scarsa immediatezza dei controlli e la conseguente difficoltà nel costruire anche le più semplici azioni di gioco. Il metodo di passaggio è a dir poco irrazionale e la discutibile scelta di utilizzare uno solo degli otto pulsanti del joypad contribuisce ad aumentare la confusione. Nelle fasi più concitate di gioco è veramente difficile far fare alla palla ciò che si desidera e questo provoca in molti casi un notevole sentimento di frustrazione. *Kick Off World* dunque rappresenta un'occasione mancata: per ottenere un titolo valido a mio parere sarebbe stato sufficiente conservare *in toto* il metodo di controllo del gioco originale che, unito ad una realizzazione tecnica adeguata ai canoni attuali, avrebbe sicuramente dato origine ad un prodotto assai divertente.

IGOR

Le formazioni tra cui scegliere sono veramente parecchie.



(Sinistra) Ecco a voi la mitica inquadratura dall'alto di Kick Off.

(Sotto) Meno male che non si è accorto che era fallo da dietro.

Commento **Mancano ormai pochi mesi ai Mondiali di Francia e nel mondo videoludico l'attesa è segnata da un vero e proprio proliferare di titoli calcistici. Il problema sarà dunque individuare tra le decine di giochi che usciranno da qui a giugno quelli che avranno effettivamente le qualità per distinguersi dalla massa. *Kick Off World* non mi pare rientrare tra questi "eletti": a una realizzazione tecnica nella media unisce infatti una giocabilità piuttosto limitata che, in definitiva, non gli consente di essere "semplicemente divertente" come invece era il suo celeberrimo predecessore, il caro vecchio *Kick Off* per Amiga.**

Titolo : Kick Off World
Casa : Anco
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

Pro...
- *Ampio database di giocatori e squadre*
- *In due sempre divertente*

Contro...
- *Sistema di passaggio poco riuscito*
- *Metodo di controllo per niente istintivo*

La Pagella...

Grafica	**78**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**75**
Longevità	**82**
Originalità	**55**

77

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

-- DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI --

TITOLI SONY PAL

AUTO DESTRUCT	89000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA SOCCER 2	89000
ALUNDRA	95000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	79000
BLOODY ROAR	95000
BROKEN SWORD 2	89000
BUSHIDO BLADE	95000
C&C RED ALERT	95000
COOL BOARDERS 2	95000
CRASH BANDICOOT 2	89000
CRIME KILLER	95000
CROC	89000
DARKLIGHT CONFLICT	69000
DEATHTRAP DUNGEON	TEL
DISCWORLD 2	89000
EXPLOSIVE RACING	89000
FELONY 11-79	89000
FIFA 98 parlato in italiano	89000
FINAL FANTASY 7	99000
FORMULA 1 97	99000
HERCULES parlato in italiano	89000
HERC'S ADVENTUR parlato in italiano	89000
INDEPENDENCE DAY	69000
MAGIC THE GATHERING	89000
MASS DESTRUCTION	69000
MEGA MAX X3	69000
MONSTER TRUCKS	69000
MOTO RACER	89000
NBA LIVE 98	89000
NHL 98	89000
NUCLEAR STRIKE	89000
NAGANO WINTER OLIMPIC	95000
ODDWORLD ABE ODDISEE	79000
PGA TOUR 98	89000
PITFALL 3D	95000
POWER BOAT RACING	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	89000
SHADOW MASTER	85000
STEEL REIGN	85000
TENKA	79000
TOMB RAIDER 2 parlato in italiano	95000
TEST DRIVE 4	95000
TIME CRISIS+GUN	149000
WARCRAFT 2 parlato in italiano	79000
WCW VS THE WORLD	89000
YUSHA - HEAVENS GATE	79000
Z parlato in italiano	89000
BUST A MOVE 3DX	79000
EXTREME SNOW BREAK	85000
GEX ENTER THE GECKO	95000
DIABLO	95000
K1 ARENA FIGHTERS	89000
TIMESHOCK	89000
PAX CORPUS	89000
RASCAL	95000
NEWMAN HAAS	95000
SPAWN THE ETERNAL	95000
PREMIER MANAGER 98	95000
ONE	89000
TENNIS ARENA	89000
NASCAR RACING 98	89000
THEME HOSPITAL	95000
NEED FOR SPEED 3	95000
MASTER OF TERAS KASI	95000
VERSAILES	95000
SIM CITY 2000	69000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49.000

ALIEN TRILOGY
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
MICRO MACHINES V3
PARAPPA THE RAPPER
FATE TO BLACK
HEXEN
GRID RUN
NHL 97
ROAD RASH
SOVIET STRIKE
WIPEOUT 2097
RAYMAN
RIDGE RACER REVOLUTION
SLAMSCAPE
NANOTEK WARRIOR
ADIDAS POWER INTERN.
TEKKEN 2 TEL.
SOUL BLADE TEL.
BUST A MOVE 2
PORSCHE CHALLENGE
CRASH BANDICOOT

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD ANALOGICO	59000
JOYPAD DUAL SHOCK	109000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
LIGHT - GUN effetto rinculo	119000
ACTION REPLAY	99000
MULTITAP (4 giocatori)	79000
MOUSE	69000
ASCII GRIP-PAD novità	59000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÁ

NINTENDO 64 SEGA SATURN PlayStation.

GIOCHI PLAYSTATION USA/JAP

ARMORED CORE 2 JAP	129000
AYRTON SENNA 2 JAP	129000
BUGRIDERS USA	109000
CRASH BANDICOT 2 USA	99000
CROC USA	99000
CHORO Q2 JAP	99000
GRAN TURISMO JAP	129000
EINHANDER JAP	129000
FINAL FANTASY TACTICS USA	129000
FORMULA 1 championship edition	119000
GRAND TOUR RACING 98	109000
KLONDA DOOR TO PHANTOMILE JAP	129000
MARVEL SUPER HEREOS JAP	129000
MEGAMAN 4 USA	129000
MEGAMAN DASH JAP	129000
MOONLIGHT SYNDROME JAP	129000
MORTAL KOMBAT MITH. USA	99000
MOTO RACER USA	99000
ONE USA	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT USA	89000
RUSH HOUR USA	89000
TOMBA JAP	129000
TALES OF DESTINY JAP	129000
NAGANO WINTER OLYMPIC JAP	129000
VIRTUAL RALLY USA	99000
RESIDENT EVIL 2 USA	135000
BIO HAZARD 2 JAP	145000
TEKKEN 3	145000
XENOGEARS JAP	135000
PARASITE EVE JAP	139000
METAL GEAR SOLID JAP	139000
BREAT OF FIRE 3 USA	129000
NINJA TENCHU JAP	139000
X-MAN VS STREET FIGHTER	139000
DEAD OR ALIVE JAP	139000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	139000
SAGA FRONTIER USA	109000
GHOST IN THE SHELL USA	89000
CHORO Q3 JAP	129000

TITOLI DISPONIBILI NINTENDO 64

YOSHI'S STORY
NAGANO WINTER OLYMPIC
VIRTUAL HORIUKO NO KEN
FIFA 98
GREATZKY'S HOCKEY 98
DUKE NUKEM 64
LAMBORGHINI 64
EXTREME - G
WAR GODS
DOOM 64
WHEEL OF FORTUNE
DUAL HEREOS
FORMULA 1 POLE POSITION
DIDDY KONG RACING
SAN FRANCISCO RUSH
DARK RIFT
TETRISPHERE
CHAMELEON TWIST
SNOBOW KIDS
EXTREME - G
WCW VS THE WORLD
NBA IN THE ZONE 98
FIGHTER DESTINY
ADATTATORE UNIVERSALE
QUAKE TEL
MYSTICAL NINJA TEL
1080 SNOWBOARDING

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

disponibile vasto assortimento titoli per:

SATURN
NINTENDO 64 - SUPERNINTENDO
MEGADRIVE - GAME BOY

NOVITÁ SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Total NBA '98

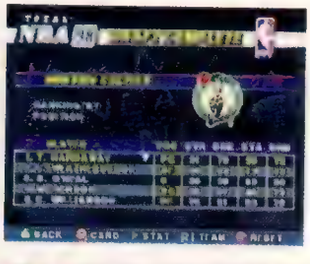
La vita del videogiocatore è veramente strana. Non si fa in tempo a lamentarsi perché le *software house* continuano a pubblicare *sequel* troppo simili ai propri predecessori che una casa, e non certo una casa minore (la Sony stessa), decide di lanciare il nuovo episodio della saga cestistica più popolare e divertente per PlayStation, apportando un numero veramente notevole di cambiamenti a livello strutturale.

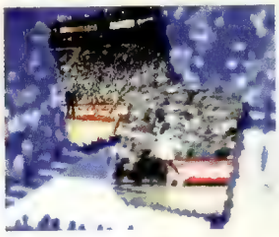
E' forse finito il tempo in cui le *software house* erano colpite dalla "sindrome Electronic Arts" ovvero dall'abitudine di realizzare titoli sportivi che di anno in anno potevano contare solo su minuscole variazioni a livello grafico e sull'aggiornamento delle statistiche? La risposta definitiva si potrà avere solamente fra alcuni anni. Nel frattempo però non abbiamo molto di cui gioire: se infatti avete già dato una occhiata alla valutazione finale, o avete letto il commento, avrete infatti notato che il giudizio sull'ultima fatica Sony non è poi così positivo. Se è positivo il fatto che i programmatori abbiano eliminato alcune piccole pecche che caratterizzavano la scorsa edizione (finalmente utilizzando il palleggio tra le gambe non si passa attraverso l'avversario, ad esempio), è altrettanto vero che le modifiche apportate hanno causato una notevole diminuzione del grado di realismo di *Total NBA '98*, vero punto di forza della serie ed elemento distintivo rispetto a tutte le altre produzioni cestistiche per PlayStation.

LA GRAFICA NON HA SUBITO MUTAZIONI SCONVOLGENTI RISPETTO A* TOTAL NBA '97. *FONDAMENTALMENTE SONO STATE INSERITE NUOVE SCHIACCIATE E MIGLIORATE LE ANIMAZIONI.

Titolo : TOTAL NBA '98
Casa : SCEA
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-8
Genere : SPORTIVO

Cosa ci si può aspettare dal *sequel* di un titolo che poteva essere considerato quasi perfetto? Beh, onestamente l'unica modifica che mi era venute in mente quando avevo avuto modo di provare *Total NBA '97* era, a livello puramente grafico, l'inserimento di un maggior numero di schiacciate e giocate spettacolari (leggermente carenti), mentre dal punto di vista strutturale andavano risolto i problemi che riguardavano l'intelligenza artificiale dei giocatori computerizzati e i tentativi di rubare la palla. I cestisti controllati dalla CPU avevano infatti la fastidiosa tendenza a rimanere troppo statici in alcune fasi di gioco, non aiutando a rimbalzo, senza considerare che era un evento più unico che raro vedere un giocatore del team computerizzato commettere un fallo su un avversario che lo aveva superato con una finta o che stava per tirare. Da questo punto di vista i programmatori sono riusciti ad eseguire una serie di cambiamente abbastanza interessanti tanto che, per la prima volta nella storia dei videogiochi, può capitare che la formazione della CPU si ritrovi con uno dei suoi migliori giocatori con problemi di falli. Ogni cestista è infatti dotato di una notevole Intelligenza Artificiale e ora i nostri compagni di squadra saltano a rimbalzo o tentano di stoppare l'avversario, dando finalmente l'impressione, anche in difesa, di giocare con una squadra e non da soli. Il rovescio della medaglia, ovviamente, è il fatto che anche i nsotri compagni di squadra commettono falli; nel corso di una partita può risultare frustrante subire tiri liberi su tiri liberi per interventi non commessi direttamente, soprattutto nei momenti fondamentali. Se questo problema è stato risolto in maniera tutto sommato positiva, lo stesso discorso almeno a mio modesto parere, non può essere fatto per il problema delle palle rubate. In sintesi, per tutti coloro che non hanno mai avuto la possibilità di giocare a *Total NBA '97*, nel titolo Sony era possibile, eseguendo un pressing fin dalla rimessa avversaria, recuperare almeno una ventina di palloni a partita (che poi si tramutavano in altrettante schiacciate, visto che una volta presa la palla ci si trovava soli davanti al canestro). Ora la "rubata" è stata resa leggermente più difficile, ma è stata inserita una nuova modalità di recupero-palla: la stoppata! L'unico piccolo problema è che eseguire questa giocata è diventato ora sin troppo facile e in alcuni casi sembra di assistere più a una partita di pallavolo che a un incontro di basket; giusto per fare un esempio, nel corso del primo incontro che ho disputato (senza quindi conoscere appieno il sistema di controllo e le giocate disponibili) ho stoppato la squadra avversaria più di venti volte, cifra impensabile quando si stanno affrontando due formazioni più o meno dello stesso livello. Ovviamente anche i giocatori controllati dalla CPU hanno appreso al meglio questo fondamentale e giocando in attacco non è raro vedere rispedito al mittente il proprio tiro; visto inoltre che, abbastanza stranamente, la stazza fisica non influenza più di tanto l'abilità di stoppatore, saltando nel momento più opportuno si può riuscire a bloccare un centro del peso di O'Neil con giocatori molto più piccoli quali, per esempio, Hill, Iverson, Stockton e via dicendo. Altro piccolo problema a livello strutturale riguarda la traiettoria della palla quando non entra a canestro;



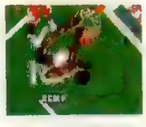


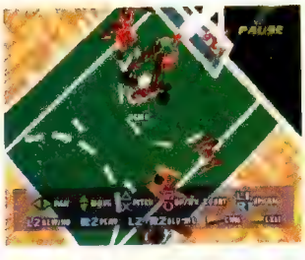
spesso il rimbalzo sul ferro causa traiettorie perlomeno dubbie, che non consentono al giocatore in teoria meglio piazzato di recuperare la palla e di far partire l'azione offensiva. Altro particolare che ha lasciato un po' perplessi e che sottolinea ancora di più come i programmatori abbiano deciso di porre l'accento più sull'immediatezza e sulla spettacolarità che sull'effettivo realismo, è la presenza del turbo; certo, anche nella precedente edizione era possibile muoversi e correre a una velocità leggeremente superiore alla norma, ma in *Total NBA '98* si raggiungono velocità veramente impressionanti, quasi paragonabili a quelle dei vari *NBA Jam* di Acclaim (fortunatamente nella schermata delle opzioni è possibile disattivare il turbo). Grazie (o per colpa, a seconda dei punti di vista) a questo fatto sono aumentate le azioni spettacolari a disposizione del giocatore; ora infatti si possono eseguire un buon numero di schiacciate, tutte realizzate con estrema cura (è addirittura possibile cercare di schiacciare direttamente sul rimbalzo, appendendosi al ferro). Dal punto di vista strutturale quindi, sono presenti alcune differenze sostanziali, così come alcune novità a livello di opzioni: oltre alla classica possibilità di prendere parte a una stagione completa, a un incontro singolo oppure ai play-off, è possibile anche creare una lega dal nulla grazie alla modalità di gioco *Draft*, in cui, nei panni del general manager di una formazione si devono selezionare cinque giocatori tra tutti quelli messi a disposizione (come accade nella realtà, le scelte vengono effettuate a turno).
Quest'opzione è certamente interessante, visto che consente di costruire dal nulla una squadra anche se, onestamente, sarebbe stato meglio inserire un numero maggiore di giocatori, giusto per offfrire anche la possibilità di avere una serie di cambi a disposizione. Malgrado questa e altre trovate abbastanza interessanti, devo comunque ammettere che non ho trovato particolarmente azzeccate le variazioni fatte dai programmatori. Se c'era un punto in cui *Total NBA* dominava la concorrenza era proprio il fatto che il titolo Sony fosse l'unico a puntare su un certo realismo, che in questo nuovo episodio è andato perso. Per quanto riguarda invece la realizzazione tecnica, bisogna ammettere che il lavoro svolto da Sony è di ottimo livello; la qualità delle animazioni dei giocatori è infatti leggermente migliorata e ora sono stati inseriti nuovi movimenti e giocate altamente spettacolari. Le varie visuali presenti si rivelano poi adatte a qualsiasi tipo di giocatore, visto che consentono di vedere l'incontro praticamente da qualsiasi angolazione giocabile; l'unico difetto in questo campo è dato dalle dimensioni eccessive di alcuni cestisti, fatto che può creare un certo "intasamento" soprattutto nei pressi del canestro. Positivo anche il sonoro, con i classici effetti e rumori del palazzetto americano e il solito commento parlato che sottolinea il nome del marcatore. Concludendo, *Total NBA '98* è senza dubbio un titolo ancora divertente e giocabile anche se, personalmente, ritengo che i programmatori non avrebbero dovuto inserire un paio di caratteristiche per risolvere i piccoli problemi che affliggevano l'originale. A mio modesto parere, malgrado una minore qualità grafica, la vecchia edizione rimane globalmente superiore (seppur di poco), ma se state cercando un gioco veloce e spettacolare, non potete perdere *Total NBA '98*.

END

CON L'OPZIONE DRAFT È POSSIBILE CREARE IL TEAM DEI PROPRI SOGNI. O ALMENO CI SI PUÒ PROVARE...

IL REPLAY MOSTRA LE AZIONI PIÙ SPETTACOLRI DA UN'INQUADRATURA RAVVICINATA.





Commento **Non penso ci sia molto da aggiungere a quanto già scritto; questa nuova edizione di *Total NBA '98* è secondo me inferiore alla precedente perché, malgrado l'aggiunta di qualche interessante novità, ha perso diversi punti nel settore del realismo. E' vero che le giocate presenti sono certamente più spettacolari, ma i programmatori hanno preferito spostare l'attenzione più sull'immediatezza, trasformando la migliore simulazione di basket per PlayStation in un semplice titolo di pallacanestro. *Total NBA* rimane comunque un giochi divertente e ben realizzato, ma chi come me si aspettava una degna evoluzione dell'edizione *'97* non potrà che rimanere deluso.**

Pro...

- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Qualche novità interessante*

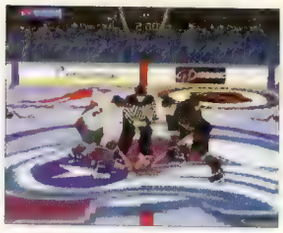
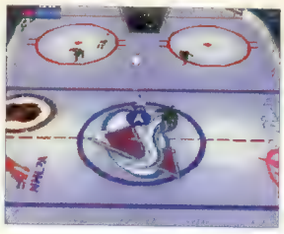
Contro...

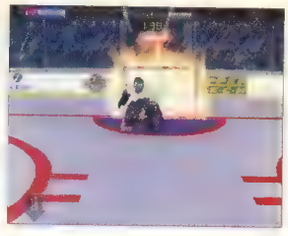
- *Struttura semplificata rispetto a TN97*
- *Troppo facile stoppare*

La Pagella...

Grafica	**92**
Sonoro	**92**
Giocabilità	**84**
Longevità	**85**
Originalità	**70**

86

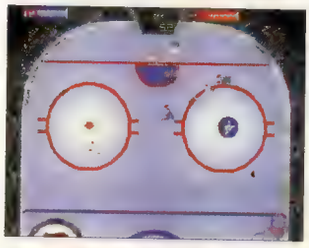


Wayne Gretzky 3D Hockey '98

Pace nel mondo? Una fine a tutta le sofferenze? No, tutto ciò di cui il nostro amato pianeta ha bisogno è un altro gioco dedicato all'hockey su ghiaccio. Dando infatti una veloce occhiata a tutti i titoli disponibili per la console Sony, si può notare che solo quattro o cinque non hanno a che fare con un *puck* e una stecca... Beh, forse stiamo esagerando, ma è indiscutibile che le simulazioni hockeystiche siano disponibili in quantità industriale su PlayStation.

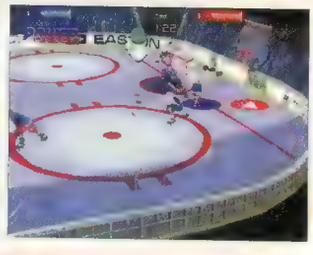
Wayne Gretzky 3D Hockey '98, ultimissima produzione di GT Interactive, cerca di emergere da quest'enorme massa di titoli sfruttando non tanto una realizzazione tecnica particolarmente curata o una maniacale attenzione ai dettagli, quanto un diverso approccio strutturale. I programmatori si sono infatti ispirati a un *coin-op* uscito ormai oltre due anni or sono (e passato praticamente inosservato...) in cui veniva utilizzata una struttura di gioco particolarmente semplice, paragonabile a quella del popolarissimo ***NBA Jam***. Per avere speranze di vittoria in *Gretzky '98* non è infatti necessario imparare schemi e tecniche di attacco, così come non sono presenti una grande quantità di giocate; i controlli sono quindi limitati al minimo (un tasto per il passaggio, uno per aumentare la velocità e uno per il tiro), ma questo non significa che i programmatori non abbiano inserito azioni spettacolari. Quando un tiro viene scagliato verso la porta una scia luminosa segue infatti la traiettoria del *puck* che, quando si riescono a realizzare un certo numero di reti consecutive, si incendia bruciando la rete della porta. E' quindi evidente che alla GTi abbiano preferito realizzare un titolo semplice e immediato. Qquesto fatto non può però essere considerato completamente positivo: infatti, avendo a disposizione alcuni amici con cui giocare, *Gretzky '98* è in grado di offrire ore e ore di divertimento, ma giocando in singolo si possono imparare fin troppo velocemente le tecniche che permettono di segnare con percentuali vicine alla perfezione. Anche dal punto di vista tecnico, soprattutto per quanto riguarda la grafica, si potevano sfruttare meglio le potenzialità di PlayStation: rispetto ad altri titoli del genere infatti mancano diversi particolari (come il riflesso dei giocatori sul campo, inoltre le arene sono poco dettagliate) e anche le animazioni in alcuni frangenti non ci hanno convinto pienamente.

Veramente notevole invece la velocità di gioco, soprattutto quando i giocatori utilizzano il turbo a loro disposizione, così come apprezzabili sono i già citati effetti grafici. Il vero problema di *Wayne Gretzky's 3D '98* quindi è l'eccessiva semplicità della struttura di gioco che, unita a una realizzazione tecnica non impeccabile, non consente al titolo in questione di superare l'agguerrita concorrenza. Ormai sembra quasi diventato obbligatorio per ogni *software house* realizzare un gioco di hockey su ghiaccio; speriamo solo che i prossimi tentativi propongano innovazioni più interessanti, in grado di riprodurre al meglio le caratteristiche di questo emozionante e velocissimo sport.



PREMENDO I TASTI ■ E ✕ CONTEMPORANEAMENTE È POSSIBILE ESEGUIRE UN TIRO AL VOLO.

PUCK



Commento ***WG3DH98*** **è un titolo veloce e semplice, in grado di divertire per alcune ore, ma a cui manca la profondità necessaria per renderlo giocabile anche a lungo termine, soprattutto se non si hanno sempre a disposizione un paio di amici da sfidare. L'approccio utilizzato dai programmatori di GT Interactive è certamente interessante, ma una struttura del genere si adatta meglio ad altri sport (vedi il basket, con la serie di *NBA Jam*) e non riesce a rendere adeguatamente la complessità di una disciplina che non si limita solamente a continui contropiedi e a spinte e mazzate contro gli avversari. Peccato quindi che il nome di Wayne Gretzky, vera leggenda dell'hockey mondiale, sia accostato a un gioco che non rende minimamente giustizia a questo sport e alle incredibili capacità del numero 99 dei New York Rangers.**

Titolo : WG 3D Hockey '98
Casa : GT Interactive
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

Pro...
- *Struttura semplice e immediata*
- *Veloce*

Contro...
- *Alla lunga monotono*
- *Realizzazione tecnica migliorabile*

La Pagella...

Grafica : **69**
Sonoro : **73**
Giocabilità : **70**
Longevità : **72**
Originalità : **65**

70

Area Nord
Angolo via Cellini, 2
20129 Milano
Infotel (02)5514246
Fax (02)54103805

Area Sud
4° tr. Limitone arzano,38/e
80144 Napoli
Infotel (081)5736930
Fax (081)5737003

MAGEXA

VIDEOGAMES & ACCESSORY

SONY PlayStation · NINTENDO 64 · SEGA SATURN · ACTION SET MAGEXA

NEGOZI CONVENZIONATI MAGEXA TEAM GAMES

LOMBARDIA - MILANO CITTA' E PROVINCIA
-CRAZY GAMES SALOON: C/so XXII Marzo, 9 Milano T 167/273992

CAMPANIA - NAPOLI CITTA'
-GIOCAMONDO: via Maddalena, 26 Napoli T 081/5547087
-GIOCAMONDO: via Duomo, 290/G Napoli T 081/5547087
-L'ALTROMONDO 1: v. Sopramuro, 82 Napoli (fronte Circumvesuviana) T 081/269319
-L' ALTROMONDO 2: via Padre E. Gaetano,37 Napoli T 081/7544112
-PUNTO GIOCO: via del Cassano, 163 Napoli T 081/7363006
-IL MONELLO: via Volpicella, 501 Napoli T 081/5965097

PROVINCIA di NAPOLI
-QUI QUO QUA' GAMES: via Don G. Gaudiero, 22/a Afragola NA T 081/8692358
-THE DOLL: via M. Stanzione, 164 Frattamaggiore NA T 081/5054330
-GIOCATTOLERIA MA-PA: cso Europa, 105 Villaricca NA T 081/5068498
-VIDEOMANIA: via La Rocca, 8 Nola NA T 081/5286268
-GIOCHI DEL 2000: via A. Pecchi, 107 Arzano NA T 081/5731201
-BASE PC SAT: via Naz.le delle Puglie,176/A Casoria NA T 081/5846247
-ROAN GAMES: via G. Matteotti,21 Acerra NA T 081/7316655
-TOYS & VIDEOGAMES: Via M.vo Licola Patria,46 Pozzuoli NA T 081/8049029
-VIDEOGAMES PUGLIESE: C/so Umberto, 146 Monte di Procida NA T 081/8681103
-IL REGALONE: Via F. D' Aragona, 16 Somma Vesuviana NA T 081/5736818
-PEG COMPUTER: Via Pacinotti, 31 Casavatore NA T 081/7380187
-PEN' VIDEOGAMES: C/so Umberto, 59 Marano NA T 081/5862274
-PROGETTO 2000: C/so Italia,157 Piano di Sorrento NA T 081/8787369

SALERNO CITTA' E PROVINCIA
-EDEN dei BIMBI: via Posidonia, 143 Salerno T 089/757398
-L'ISOLA del TESORO: via Talamo, 13 Cava dei Tirreni SA T 089/468427
-VIDEOMUSIC CITY: Via Domodossola, 31 Battipaglia SA T 0828/300541

BENEVENTO CITTA' E PROVINCIA
-EURO BAZAR & C: via Torretta14 Benevento T 0824/314017
-EURO BAZAR & C: vi Mellusi, 30 Benevento T 0824/312856
-ALOIS GAMES: via Municipio, 1 Limatola BN T 0823/481431
-GAMBUTI GAMES: Via C.P. Telesino,61 Telese Terme BN T 0824/976544

PROVINCIA DI CASERTA
-L'AQUILONE: via Appia Antica (ad. p.zza Umberto I° - S. Maria a Vico CE T 0823/758422
-GIOCART: via Napoli, 182 Maddaloni CE T 0823/406295
-FUTURE GAMES: via Naz. Appia, 28 S. Tammaro CE T 0823/793987
-PORTOBELLO GAMES: Via Campo dei Fiori, 1 S. Marcellino CE T 081/8122735

MOLISE - CAMPOBASSO CITTA' E PROVINCIA
-VIOLA GAMES: Via Roma, 42 Campobasso T 0874/92433

BASILICATA - POTENZA CITTA' E PROVINCIA
-VIDEOGAMES PISTONE: Via Di Giulia (Centro Comm.le) PZ T 0971/444186

PUGLIA - BARI CITTA' E PROVINCIA
-GIOCAMONDO: via Amendola, 166/a Bari T 081/5547087
-ARCOBALENO GAMES: Via De Giosa, 81 Bari T 080/5247255
-E.T.S. ELETTRONICA: Via Pendio Misericordia, 49 Bisceglie BA T 080/8753758
-SCHENA GAMES: Via Egnazia, 66 Fasano BA T 080/714177
-LOPS: C/so Cavour, 15 Corato BA T 080/8724726
-PARCO dei BIMBI: Via XX Settembre, 20 Molfetta BA T 080/3974082
-SASVA SRL: Via Appia, 169 Brindisi T 0831/583000
-LA PIRAMIDE: Via Mons. G. Palma, 77/81 Ostuni BR T 0831/339348
-AUDIO & VIDEO D.J.: Via Brindisi, 207 S. Pietro Vernotico BR T 0831/671947
-FRISBY: C/so Garibaldi, 41 Foggia T 0881/709840
-BIROK GAMES: Via Marconi, 14/16 San Severo FG
-THE KING OF GAMES: Via Duca degli Abruzzi Taranto T 099/8805692
-VIDEO CLUB CRISPINO: P/zza Libertà, 11 Crispiano TA T 099/612668
-TECNOUFFICIO: P/zza Giovanni XXIII, 10 Gallipoli LE T 0833/263132
-VIDEOMANIA: V/le Dell' Università Lecce T 0832/300135

TARANTO CITTA' E PROVINCIA
-PROGETTI INFORMATICI s.r.l.: T 099/7350602

CALABRIA - COSENZA CITTA' E PROVINCIA
-FANTASY di Pacenza: via Caloprese, 117 Cosenza T 0984/37296
-FANTASY di Pacenza: via Papa Giov. XXIII Castrolibero CS T 0984/851763

SARDEGNA
CAGLIARI CITTA' E PROVINCIA
-MAGIK GAMES: Via Corsica (I Portici) Iglesias CA T 0781/31410

TUTTI I NOMI E I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

SONO APERTE LE ISCRIZIONI PER LE CONVENZIONI MAGEXA TEAM GAMES '98

MAGEXA GROUP s.r.l. - CASH & CARRY - eMail:magexa@tin.it

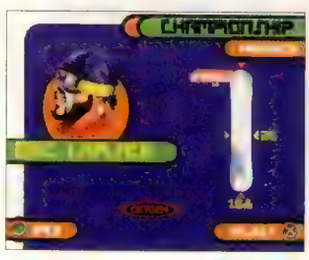
Snow Racer '98

L'estate si sta ormai avvicinando, il sole sta ricominciando a splendere caldo nel cielo (ma dove? A Pasqua c'è stato un freddo polare...) e la gente si affretta nelle agenzie di viaggio per programmare in tempo le sospirate vacanze al mare. A questo punto però una domanda sorge spontanea: come faranno i patiti della neve e delle piste da sci ad affrontare i prossimi mesi senza le loro adorate montagne innevate? Saranno forse ricoverati per una crisi di astinenza da slalom in *snowboard*? Saranno costretti a rompere il loro salvadanaio per finanziarsi un soggiorno estivo a Les Deux Alpes? Niente di tutto questo: dovranno semplicemente accendere il TV e inserire nella loro amata PlayStation il nuovissimo *Snow Racer '98*.

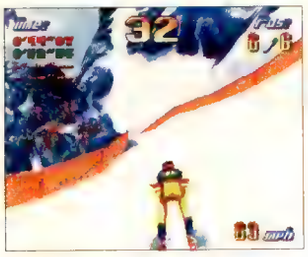
Titolo : SNOW RACER '98
Casa : OCEAN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

PURTROPPO CON LO SPLIT SCREEN IL CLIPPING AUMENTA NOTEVOLMENTE.

Il gioco si apre con un breve FMV che ci mostra le evoluzioni di alcuni provetti sciatori e snowboarders. Beh, in effetti sarebbe stato piuttosto difficile proporre qualcosa di più originale, visto il tema del titolo. Comunque se riuscirete a resistere per circa due minuti senza *skippare* la presentazione, sarete finalmente in grado di accedere alla schermata delle opzioni principali, dalla quale potrete poi scegliere tra i classici settaggi: sonoro, tipo di comandi e difficoltà di gioco. Fatto molto singolare, in ***Snow Racer '98*** non è presente la possibilità di salvare le proprie preferenze su *memory card*: come vedremo più avanti, questa caratteristica è probabilmente determinata dal fatto che l'impronta molto *arcade* del gioco non rende necessaria la continua registrazione dei propri progressi (a tal fine vengono usate delle *password*). Tuttavia questo obbliga l'utente a eseguire daccapo, ogni qualvolta viene caricato il CD, un noioso lavoro di settaggio. La schermata successiva consente di scegliere fra le tre discipline nelle quali è possibile cimentarsi in ***Snow Racer '98***: lo sci (diviso a sua volta in discesa libera e slalom), lo snowboard *freestyle* (*freestyle* vero e proprio e salto dal trampolino) e lo snowboard alpino (anche qui con discesa libera e slalom). Quando avrete dunque deciso a quale delle sei specialità (ognuna dotata di tre diverse piste) dedicarvi, sarà il momento di scegliere l'atleta dal quale farvi rappresentare. Sono presenti quattro personaggi per ognuna delle tre categorie principali e, ovviamente, ciascuno è dotato di caratteristiche particolari (peso, altezza e così via) che andranno a influire sul suo comportamento in pista. Ad esempio nelle gare sciistiche è possibile selezionare un tipo piuttosto grassoccio, chiara citazione del nostro Alberto Tomba, che, a causa del non proprio lieve peso, soffrirà di grossi problemi di inerzia quando si troverà ad affrontare i veloci curvoni delle discese libere. Anche la scelta del mezzo andrà a influenzare i risultati delle nostre *performance*. Sono in proposito presenti vari tipi di sci e di tavole da snowboard (tutti accuratamente sponsorizzati, grazie a una serie di licenze da parte dei loro reali produttori) e la decisione di servirsi di uno piuttosto che di un altro supporto si rivelerà più o meno azzeccata a seconda del personaggio al quale sarà associato. Sta dunque a voi capire cosa sarà meglio mettere ai piedi di ciascuno degli atleti disponibili per ottenere i migliori risultati. Va segnalato che, al fine di aumentare la



VERAMENTE IO VOLEVO QUELLA ROSA CON GLI ELEFANTINI BLU...



VOOOLARE OH-OH...

longevità del gioco, è stata prevista anche la presenza di alcuni personaggi segreti ottenibili vincendo i vari campionati.

4, 3, 2, 1.. Go!

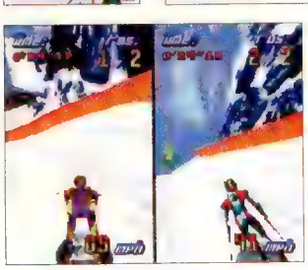
Le gare vere e proprie, si svolgono in diversi modi, a seconda della disciplina a cui si è deciso di partecipare. Se nello sci lo scopo è ovviamente quello di completare il percorso nel minor tempo possibile (evitando, nello slalom, le penalizzazioni derivanti dal salto delle porte), nel *freestyle* l'obiettivo principale è quello di realizzare vari salti e figure che vi consentano di concludere la prova con il punteggio più alto. Nello snowboard alpino infine è richiesto un mix tra velocità e abilità: oltre a concludere il percorso prima degli altri concorrenti, dovrete ottenere durante la discesa una certa quantità di figure al fine di realizzare un numero di punti sufficiente a procedere nel gioco. Ogni disciplina può essere affrontata in tre tipi di competizione: il campionato, nel quale dovrete piazzarvi tra i primi tre di ogni gara per poter accedere alla successiva, il *time attack*, provvisto dell'ormai immancabile *ghost mode*, per allenarvi a migliorare i vostri tempi nelle varie piste, e infine il *versus mode*, grazie al quale organizzare sfide testa a testa con un amico. I comandi sono particolarmente semplici: nello sci i tasti da utilizzare sono solamente due, uno per far assumere al nostro atleta una posizione più aerodinamica e aumentarne di conseguenza la velocità, l'altro per fargli eseguire delle curve più strette. Nella sezione snowboard invece si usa un pulsante per compiere il salto normale e, una volta in aria, entrano in gioco gli altri tasti che, a seconda della combinazione con cui vengono premuti, danno origine a svariate figure.

Volando fra le nevi

La prima cosa che si nota una volta scesi in pista è la buona realizzazione grafica dell'insieme. La visuale di gioco è molto ampia e i tracciati piuttosto vari. La sensazione di velocità è resa in maniera soddisfacente e solo nella sezione dello sci, forse a causa dell'andamento più lineare dei percorsi, si ha una massiccia presenza di *bad clipping* che rovina un po' il piacere della discesa. La parte dello sci è forse quella meno riuscita anche sotto il profilo della giocabilità: la risposta ai comandi appare poco immediata ed è piuttosto difficile riuscire a stabilire un certo feeling con il sistema di controllo. La situazione migliora quando vi mettete ai piedi la tavola da snowboard: l'uso del joypad mi è parso in questo caso più istintivo. In pratica si ha sempre l'impressione di riuscire a far fare al nostro atleta sullo schermo quello che effettivamente si vuole. Come ho accennato, i *tricks* si eseguono grazie alla pressione combinata dei tasti del joypad ed è piuttosto semplice, anche dopo pochi minuti di gioco, ottenere delle spettacolari rotazioni a 180° o dei *grab* di ogni tipo. Naturalmente con l'esercizio è possibile realizzare figure sempre più complesse e remunerative in termini di punteggio. La parte audio, in un titolo di questo genere, rappresenta un dato marginale. Oltre ai vari fruscii provocati dal vostro passaggio sulla neve e alle urla di incitamento del pubblico, sarete accompagnati da alcuni brani di vario genere musicale, comunque tranquillamente escludibili in caso non incontrassero il vostro gradimento. Una nota merita invece il *versus mode*, realizzato attraverso uno *split-screen* verticale. Purtroppo in tale modalità il gioco mette in mostra alcuni limiti di programmazione: il *frame rate* cala paurosamente e il *bad clipping* supera i limiti di sopportabilità (la pista in pratica si forma trenta metri davanti al vostro atleta e quando usate lo snowboard vi capiterà sovente di prepararvi per un salto in avvicinamento, prima di accorgervi che si trattava solo un ritardo di aggiornamento del tracciato). Sorge dunque il sospetto che i programmatori abbiano voluto inserire questa modalità all'ultimo momento per aumentare l'appetibilità del titolo, senza curarsi troppo dell'effettiva validità del risultato. Un vero peccato, perché la possibilità di sfidare un amico con un supporto tecnicamente all'altezza del resto del gioco, nonostante non infici il giudizio globalmente positivo, avrebbe dato origine a un simulatore sciistico quasi perfetto.

IGOR

...ANCHE A TESTA IN GIÙ!



Commento ***Snow Racer '98*** **è senza dubbio un buon titolo. Probabilmente, sotto l'aspetto tecnico, non sarà il miglior gioco mai apparso su PlayStation (possibile che a nessuno venga in mente di utilizzare il motore grafico di *WipEout* o di qualche altra valida simulazione di corsa per realizzare un titolo sciistico?), tuttavia, il buon aspetto grafico, la presenza di varie specialità tra cui scegliere e la grande giocabilità e immediatezza di quasi tutte le discipline, contribuiscono a farlo emergere come miglior prodotto in assoluto nel suo genere. Ovviamente, essendo caratterizzato da un'impronta prettamente *arcade*, non ci giocherete per secoli, ma se siete dei fan delle simulazioni sportive *Snow Racer '98* vi garantirà sicuramente parecchie ore di sano divertimento.**

Pro...

- *Buona veste grafica*
- *Divertente*

Contro...

- *Bad clipping abbondante*
- *Versus Mode mal realizzato*

La pagella...

Grafica	**87**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**88**
Longevità	**80**
Originalità	**85**

87

Extreme Snow Break

A volte *software house* senza un *pedigree* d'eccellenza, come può essere in questo caso per la Microids, riescono nell'impresa di realizzare titoli in grado di stupire il pubblico videoludico per la propria giocabilità e/o originalità. A volte. Non è questo il caso di *Extreme Snow Break*, ennesimo titolo di sci/snow caratterizzato da evidenti lacune, sia per quanto riguarda la struttura di gioco che per la realizzazione tecnica. Già esaminando le varie opzioni disponibili si possono notare alcune stranezze e particolarità: le quattro modalità di gioco infatti, che in teoria dovrebbero garantire una discreta dose di divertimento a tutti gli appassionati del genere (anche se manca l'*half pipe*, ovvero la sezione in cui si devono eseguire salti e acrobazione spettacolari), si rivelano molto simili e non esenti da pecche. Tanto per fare un piccolo esempio, la modalità per due giocatori non consente a due persone di sfidarsi contemporaneamente, ma solo di correre uno dopo l'altro, con il secondo *snowboarder* o sciatore che vede un "fantasma" a rappresentare l'altro concorrente. Scordiamoci quindi *split-screen* orizzontali o verticali,

Titolo : Extreme Snow Break
Casa : Microids
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sportivo

e soprattutto scordiamoci di poter convincere qualche amico ad affrontare una sfida che, in realtà, non esiste. E' poi possibile partecipare a una gara contro tre atleti controllati dalla CPU e prendere parte al classico *Time Attack* in cui, da soli o in compagnia dell'ormai immancabile "fantasma", bisogna cercare di ottenere il miglior tempo possibile su tutte le piste a disposizione. Problemi del genere a livello strutturale influiscono già da soli in maniera piuttosto pesante sulla valutazione globale, aggravata da una realizzazione tecnica perlomeno mediocre. Se la grafica statica è infatti di discreta fattura (come testimoniano anche le foto pubblicate in questa pagina), appena iniziata una gara si notano evidenti problemi di *scrolling*: oltre a improvvisi rallentamenti e a scatti più o meno evidenti, gli elementi del fondale soffrono di un evidente *pop-up* che rende ancora più fastidiosa la discesa. A peggiorare ulteriormente la situazione ci pensa il sistema di controllo, non particolarmente comodo e che costringe a vere e proprie acrobazie il povero videogiocatore che voglia terminare una competizione. Anche per quanto riguarda i *tricks*, i programmatori hanno utilizzato un approccio innovativo, ma perlomeno censurabile: alla Microids infatti hanno deciso di evitare al giocatore il problema di eseguire complicate combinazioni di tasti facendo eseguire in maniera automatica al concorrente alcune evoluzioni dopo un salto. Penso non ci sia molto da aggiungere: su PlayStation sono già disponibili molti titoli del genere... A voi la conclusione.

END

Commento **Quando un genere di videogiochi diventa particolarmente popolare, capita sovente di assistere a una vera e propria invasione di titoli: è successo con gli sparatutto in prima persona, con i picchiaduro e ora, anche se in misura ovviamente minore, sta accadendo con le simulazioni di *snowboard*. Purtroppo, come accade spesso in questi casi, a pochi capolavori si contrappongono decine di produzioni non eccelse. *Extreme Snow Break* appartiene a pieno titolo a questa ultima categoria, visto che, oltre a una realizzazione tecnica su livelli appena medi, il titolo Microids deve fare i conti con una struttura di gioco non esente da difetti e problemi. Divertente, ma nulla d'eccezionale.**

Pro...
- *Carine alcune ambientazioni*
- *Possibilità di scegliere fra sci e snow*

Contro...
- *Scrolling incerto*
- *Manca la modalità in split-screen*

La Pagella...

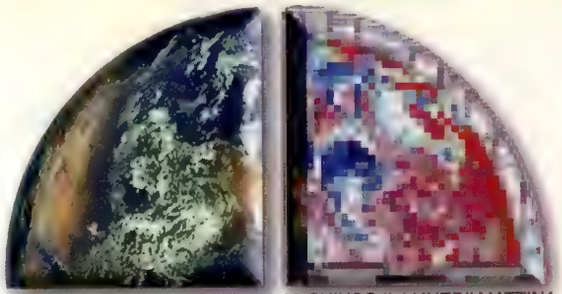
Grafica	**57**
Sonoro	**62**
Giocabilità	**60**
Longevità	**53**
Originalità	**50**

60

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

ABE ODYSSE-ODDWORLD	PAL	95000
ACE COMBAT 2	PAL	89000
ACTUA GOLF 2	PAL	95000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	PAL	69000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR RACE	PAL	89000
ALL STAR SOCCER	PAL	89000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
AREA 51	PAL	79000
ARK OF TIME	PAL	89000
ARMORED CORE	USA	119000
BATMAN E ROBIN	USA	TELEF.
BATMAN FOREVER THE ARCADE	USA	49000
BEAST WARS TRASFORMERS	USA	99000
BLAST CHAMBER	PAL	59000
BLAZING DRAGONS	USA	39000
BLODY ROAR	PAL	95000
BODY HAZARD	JAP	99000
BOMBERMAN WORLD	JAP	129000
BROKEN HELIX	USA	99000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BROKEN SWORD 2	PAL	95000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUSHIDO BLADE 2	JAP	139000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	89000
BUSTER BROS COLLECTION	PAL	89000
CASPER	PAL	79000
CASTELVANIA X	PAL	95000
CHORO Q RAIMBOW WING	JAP	129000
COOL BORDERS 2	PAL	95000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	USA	39000
DARK FORCES	PAL	79000
DEAD OR ALIVE	JAP	139000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	95000
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	49000
DEVIL'S DECEPTION	PAL	95000
DIABLO	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	49000
DISTRUPTOR	PAL	69000
DOOM	PAL	69000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	PAL	99000
DUKE NUKEM 3D	PAL	95000
EXCALIBUR	PAL	79000
FADE TO BLACK	PAL	49000
FANTASTIC FOUR	PAL	89000
FIFA 96	PAL	49000
FIFA 97	PAL	79000
FIFA 98	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	49000
FINAL DOOM	PAL	79000
FINAL FANTASY TACTICS	USA	119000
FINAL FANTASY VII	PAL	99000
FLYING CORPS	PAL	95000
FORMULA 1 97	PAL	99000
FORMULA 1 97	USA	109000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	PAL	95000
FROGGER	PAL	95000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JAP	119000
G-POLICE	PAL	95000
GEX 2	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	USA	109000
GRAN TURISMO	PAL	95000
GRAND THEFT AUTO	PAL	89000
GRID RUN	PAL	49000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	129000
HEAVEN'S GATE	PAL	89000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES DISNEY'S	PAL	95000
HEXEN	PAL	79000

INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	PAL	49000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCC. DX	PAL	79000
IZNOGOUD	PAL	89000
K1 ARENA FIGHTER	PAL	89000
KING'S FIELD 3	JAP	49000
KURUSHI	PAL	79000
LAST REPORT	PAL	89000
LOMAX	PAL	89000
MEN IN BLACK	PAL	99000
MADDEN 98	PAL	89000
MARVEL SUPER HEROES	USA	119000
MAXIMUM FORCE	USA	99000
MDK	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	JAP	TELEF.
METAL SLUG	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	49000
MONSTER TRUCK RALLY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	PAL	89000
MOTO RACER	PAL	95000
NAGANO WINTER 98	JAP	79000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	JAP	139000
NANOTEK WARRIOR	PAL	49000
NASCAR 98	PAL	89000
NBA IN THE ZONE	PAL	59000
NBA IN THE ZONE 98	PAL	95000
NBA LIVE 97	PAL	79000
NBA LIVE 98	PAL	89000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NEED FOR SPEED 3	PAL	95000
NEWMAN HASS INDY CAR	PAL	95000
NHL 97	PAL	79000
NHL 98	PAL	89000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	PAL	79000
NIGHTMARE CREATURES	PAL	89000
NINJA TENCHU	JAP	139000
NUCLEAR STRIKE	PAL	89000
OLIMPIC SOCCER	PAL	59000
ONE	USA	59000
OPTION TUNING CAR	JAP	139000
OVERBOARD	PAL	89000
PANDEMONIUM	PAL	79000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PANZER GENERAL	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	59000
PARASITE EVE	JAP	145000
PARODIUS DELUXE	PAL	79000
PAX CORPUS	PAL	79000
PERFECT ASSASSIN	PAL	89000
PGA 98	PAL	89000
PITBALL	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	99000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	49000
POWER BOAT RACING	PAL	95000
POINT BLANK	PAL	89000
PREMIER MANAGER 98 (ITAL.)	PAL	95000
PRIMAL RAGE	PAL	89000
PRO PINBALL TIMESHOCK	PAL	95000
PRO WRESTLING POWERMOVE	PAL	59000
PROJECT GAIARAY	JAP	99000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	89000
RASCAL	PAL	95000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	79000
RAYTRACER	PAL	79000
RED ALERT	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	PAL	TELEF.
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	PAL	79000
RETURN FIRE	USA	39000
RIVEN	PAL	109000
ROKMAN ADVENTURE	JAP	89000

RUNABOUT	JAP	79000
SAMURAI SPIRIT REVENGE SPECIAL	JAP	139000
SIM CITY 2000	PAL	79000
SKULLMONKEYS	PAL	89000
SLAMSCAPE	PAL	39000
SOCCER 97	PAL	89000
SOUL BLADE	PAL	95000
SOVIET STRIKE	PAL	49000
SPAWN	PAL	89000
SPEED KING	JAP	49000
SPEEDSTER	PAL	89000
SPICE WORLD	PAL	59000
SPIDER	PAL	69000
STEEL REIGN	PAL	89000
STREET FIGHTER COLLECTION	PAL	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	PAL	89000
STREET RACER	PAL	69000
STRIKE POINT	USA	49000
SUIKODEN	PAL	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	PAL	95000
SUPERSONIC RACER	PAL	49000
SYNDICATE WARS	PAL	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	79000
TEKKEN 2 PLAT.	PAL	49000
TEKKEN 3	JAP	145000
TEKKEN PLAT.	PAL	49000
TENKA	PAL	79000
TEST DRIVE OF ROAD	USA	69000
TETRIS PLUS	PAL	95000
THE CITY OF LOST CHILDREN	PAL	89000
THE LOST WORLD JURASSIC PARK	PAL	89000
THE NOTE	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TILT	PAL	89000
TIME CRISIS + GUN	PAL	145000
TITAN WARS	PAL	49000
TOBAL N.1	PAL	49000
TOCA TOURING CAR	PAL	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	PAL	79000
TOMB RAIDER	PAL	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OF XIAN	PAL	95000
TOSHINDEN	PAL	49000
TOSHINDEN 2	PAL	89000
TOSHINDEN 3	PAL	89000
TOTAL DRIVIN'	PAL	89000
TOTAL NBA 98	USA	119000
TREASURE OF THE DEEP	USA	79000
V-RALLY	PAL	89000
V-TENNIS	PAL	79000
V-VOLLEY	PAL	89000
VANDAL HEARTS	PAL	89000
VMX RACING	PAL	89000
VS	PAL	95000
WARCRAFT 2	PAL	69000
WARGODS	PAL	89000
WARHAWK	PAL	49000
WCW VS THE WORLD	PAL	95000
WILD ARMS	USA	115000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	PAL	49000
WING COMMANDER IV	PAL	89000
WING OVER	PAL	89000
WINNING ELEVEN 3	JAP	139000
WINNING ELEVEN 97	JAP	69000
WIPEOUT 2097	PAL	49000
WORMS	PAL	59000
WRECKING CREW	PAL	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	PAL	79000
X-MEN VS STREET FIGHTER	JAP	139000
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	PAL	99000
X2	PAL	89000
Z	PAL	79000
ZERO DIVIDE	PAL	59000
JOYPAD DUAL SHOCK	JAP	109000
PLAYSTATION DUAL SHOCK 7000	JAP	399000

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

PROSSIMA APERTURA!!
REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

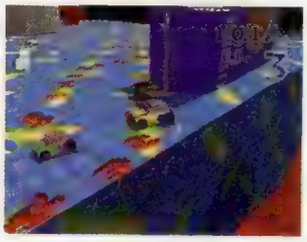
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

Micro Machines V3

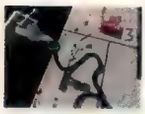
Le piccolissime *MicroMachines*, seppure in tono minore, continuano a riscuotere notevole successo tra i bambini di mezzo mondo: la produzione delle mini-macchinine infatti prosegue in maniera costante e nuove serie vengono sfornate con buona costanza dalla casa produttrice. Se però l'interese intorno a questi giocattoli è andato calando con il corso degli anni, discorso analogo non vale per quanto riguarda le produzioni videoludiche che le riguardano (tutte ad opera di Codemasters): ogni nuovo titolo è stato accolto, grazie anche alla notevole qualità, con grande entusiasmo, ed è quindi con immenso piacere che annunciamo l'uscita in versione *Platinum* (quindi a prezzo ridotto) dell'ultimo episodio della serie, intitolato *MicroMachines V3*.

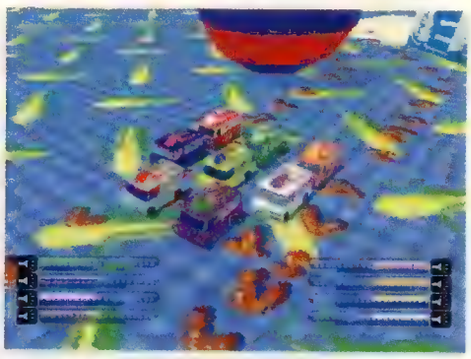


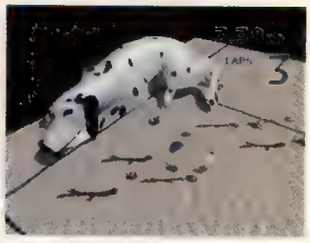
Titolo : MicroMachines V3
Casa : Codemasters
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-8
Genere : Arcade

Vrooom! Vrooom! A tutta velocità attraverso un libro di scienze.

Il concetto alla base di questo titolo è quanto di più semplice si possa immaginare: controllando diversi mezzi, che vanno dalle auto sportive ai camion passando per aereoplani ed elicotteri, si devono sconfiggere gli avversari su una serie di tracciati piuttosto strani e particolari. Viste le ridotte dimensioni dei mezzi in gara, infatti, le piste sono tutte ambientate in svariate stanze e nel giardino di un'ipotetica abitazione, con tutti gli ostacoli del caso (matite, lattine, martelli e molto altro). Altra caratteristica particolare delle mini-macchine è la possibilità, passando su alcune zone di ogni percorso, di ottenere delle armi che possono essere lanciate contro gli avversari per distruggerli e far loro perdere preziosi secondi; il metodo classico per eliminare gli avversari è poi quello di farli cadere dal bordo della pista, visto che molto spesso i tracciati sono situati ad altezze non indifferenti (soprattutto se rapportate alle dimensioni delle vetture).







L'aspetto che maggiormente colpisce di *MicroMachines V3*, come accadeva anche con i precedenti episodi della serie è la sua incredibile giocabilità: il titolo Codemasters può contare su una struttura di gioco immediata e coinvolgente, grazie anche a un sistema di controllo particolarmente semplice e che risponde in maniera perfetta. Ciliegina sulla torta poi, oltre alle modalità di gioco in singolo è la presenza di un'opzione di *multiplayer* che consente di giocare fino in otto contemporaneamente! In questo caso (così come giocando con un qualsiasi numero di avversari umani) l'obiettivo cambia completamente, visto che per vincere bisogna riuscire a far uscire le vetture avversarie dallo schermo e non tagliare per primi il traguardo. Le annotazioni finali di questa recensione non possono non riguardare grafica e sonoro che, seppure a molti mesi di distanza dalla uscita della versione a prezzo pieno, si difendono comunque in maniera apprezzabile: i vari mezzi a disposizione sono tutti realizzati con estrema cura, mentre le diverse ambientazioni garantiscono una buona varietà di situazioni. Non meno positivo infine il giudizio sul sonoro che, pur non particolarmente ricco, si adatta perfettamente a un titolo che tutti i possessori di PlayStation amanti del *multiplayer* non dovrebbero lasciarsi sfuggire.

END

Commento **L'acquisto di *MicroMachines V3* era stato caldamente consigliato anche all'epoca della sua uscita *full price* ma ora, con il lancio della versione *Platinum*, è praticamente obbligatorio per tutti i possessori di PlayStation possedere il capolavoro della Codemasters. Sono infatti pochi i titoli in grado di divertire quanto *MicroMachines V3*, sia nel gioco in singolo che in quello in compagnia di amici. Se a tutto questo aggiungiamo che la realizzazione tecnica è più che curata e la longevità elevatissima (sono presenti un buon numero di opzioni ed è possibile giocare fino in otto contemporaneamente) penso proprio sia facile intuire quello che dovete fare...**

Pro...

- Divertente e longevo
- Grafica ben realizzata

Contro...

- In singolo può diventare ripetitivo
- Saltuari rallentamenti

La Pagella...

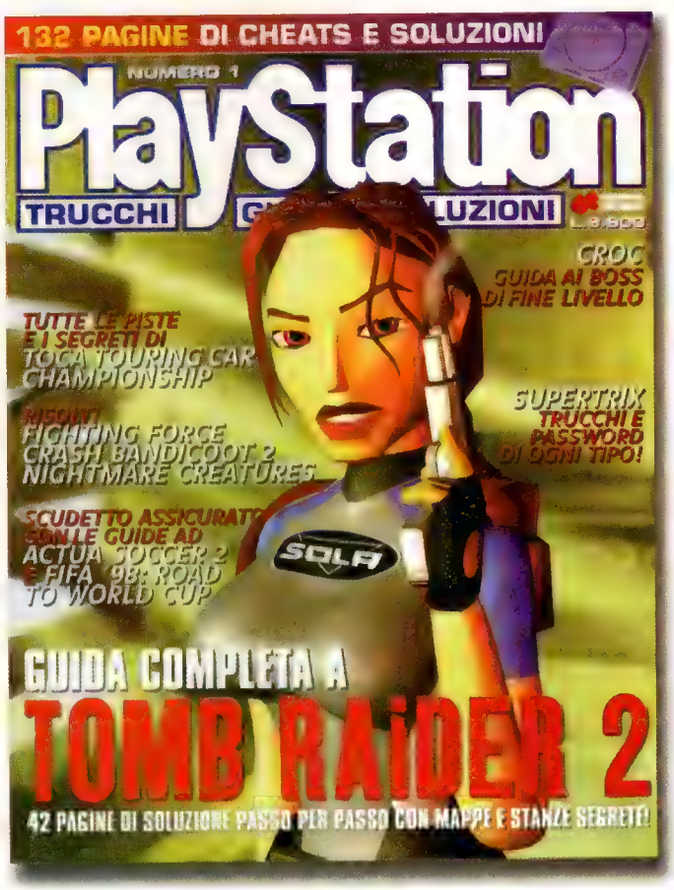
Grafica : **83**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **92**
Longevità : **93**
Originalità : **90**

91

PlayStation
TRUCCHI GUIDE E SOLUZIONI

SOLO UNA RIVISTA TI OFFRE **132 PAGINE DI TRUCCHI E SOLUZIONI** DI GIOCHI PLAYSTATION. **SOLO UNA RIVISTA** TI PROPONE UNA GUIDA COMPLETA DI 42 PAGINE A **TOMB RAIDER 2**, CON I CONSIGLI PER SUPERARE ANCHE I PUNTI PIÙ OSTICI E PER SCOPRIRE LE STANZE SEGRETE, NONCHÉ LE MAPPE DI TUTTI I LIVELLI DEL GIOCO. **SOLO UNA RIVISTA** TI PROPONE LE GUIDE DETTAGLIATE A **NIGHTMARE CREATURES, CRASH BANDICOOT 2** E **FIGHTING FORCE**. **SOLO UNA RIVISTA** TI SPIEGA COME TRIONFARE A **FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP, ACTUA SOCCER 2** E **TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**. **SOLO UNA RIVISTA** TI SVELA TUTTE LE MOSSE DI **MARVEL SUPER HEROES** E I SEGRETI PER SCONFIGGERE I BOSS DI FINE LIVELLO DI **CROC**. **PLAYSTATION: TRUCCHI, GUIDE E SOLUZIONI.**

LA RIVISTA.



in edicola

Retrogaming

Il Vectrex: monitor incorporato e giochi massicci, ma a che prezzo...

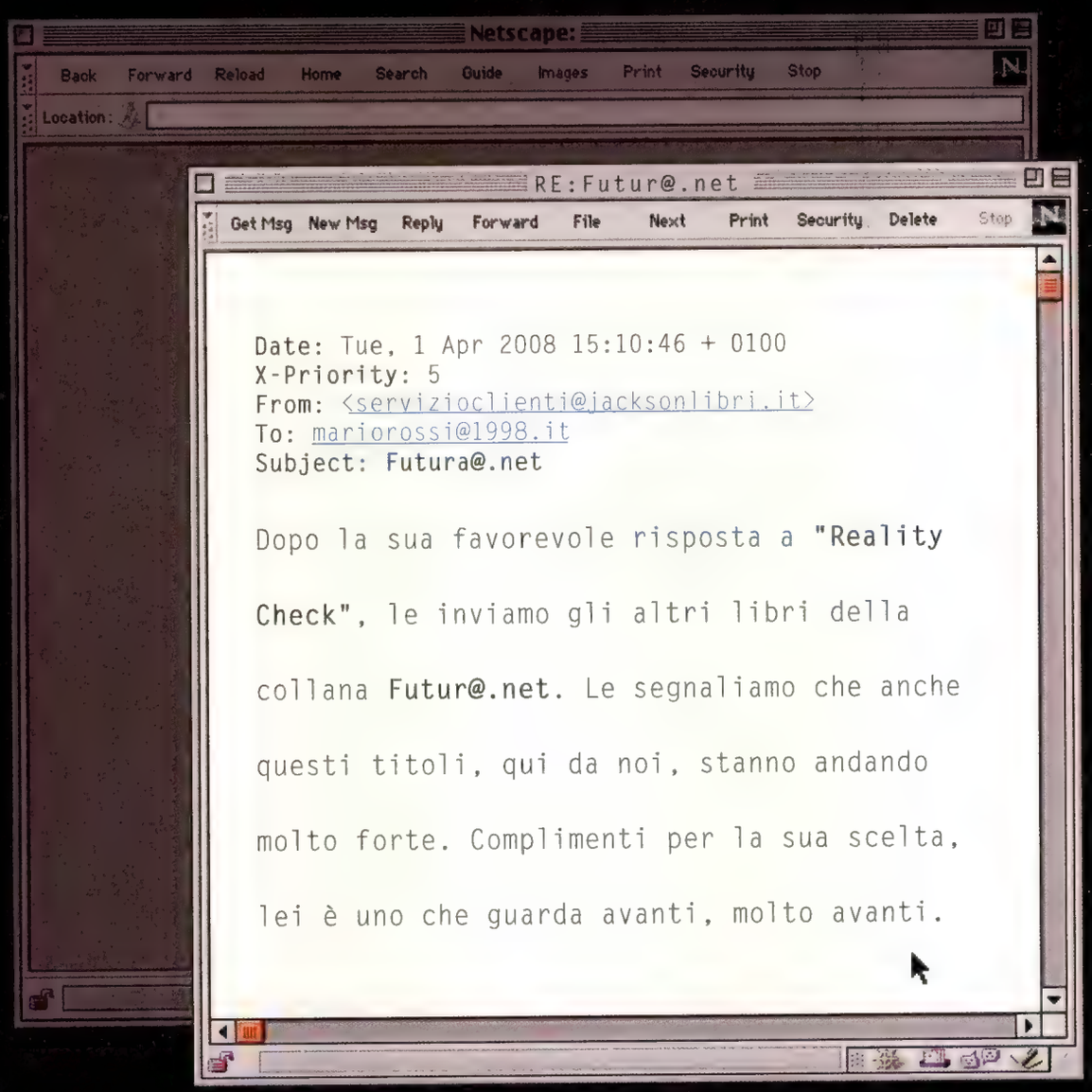
PARTE NONA: IL BOOM... E IL CRASH (CONTINUA)

Il 1983 fu un anno estremamente esaltante, benché preludio del *crash* dell'84. Ma nell'83 sembrava impossibile che qualcosa potesse andare storto: furono lanciate o annunciate nuove console belle e potenti, periferiche esaltanti (soprattutto i moduli computer per le varie console) e sempre più versioni casalinghe di grandi successi da bar. Il mondo intero era preso dalla febbre dei videogiochi, ormai fenomeno di massa che aveva invaso persino la musica pop: canticchiavamo *Pac-Man Fever* e *Frogger*, ballavamo in discoteca *Vivre sur video/Living on video* dei Trans-X (bella!), richiedevamo alla radio *Future Games* dei Rockets... A Torino apriva Playtime, una mega-sala giochi, e finalmente un bel posto (non roba da teppaglia). Quella primavera aprii la mia fedele copia di una nuova rivista di giochini (ebbene sì, era *Videogiochi*, nelle edicole dal gennaio '83; ci pareva fantastica ma, credetemi, succhiava non poco...) e fui colto da mezzo infarto: arrivava in Italia il *Vectrex*! Erano mesi che ci sbavavamo dietro, io e tutti gli altri folli che come me compravano riviste USA d'importazione a prezzi da fame (nel senso che ci spendevi tutta la paghetta, e poi cinghia). Il *Vectrex* era stato creato dalla GCE nell'82 e importato in Europa dalla MB. Era radicalmente diverso da qualsiasi altra console sul mercato (e da ogni altra cosa siamo abituati a vedere oggi): innanzitutto non si collegava alla TV di casa, ma possedeva il proprio schermo che, udite udite, non era tradizionale (di tipo *raster*, ovvero che visualizza immagini create da *pixel*=puntini), ma vettoriale (quindi al posto di puntini creava linee). Avete mai visto ***Asteroids*** da bar? Esatto, quello è uno schermo a vettori (o "millerighe", come lo chiamavano nel settore delle macchine a gettone). Sembrerà impossibile, ma a quell'epoca c'era chi era convinto che il futuro dei videogiochi sarebbe stato nei vettori e non negli schermi tradizionali. Perché? Perché i vettori erano più flessibili e permettevano effetti di *scaling* e rotazione impensabili con schermi *raster*, visti i limiti di processore e di memoria dell'epoca. La grafica del *Vectrex* era in bianco e nero, ma un sistema di sopraschermi di plastica colorata offriva una convincente illusione di colore. Il microprocessore era uno dei più avanzati all'epoca (68A09 a 1.5 MHz), così anche il *chip* sonoro (GI AY-3-8192): non solo rumori convincenti, ma anche vera e propria musica in armonia in tre parti, roba mai udita da uno schermo di casa. Ricordate quando proclamavano il Nintendo 64 come "la prima console con controller analogico"? Palle, il Vectrex ne aveva giù uno, e anche di ottima qualità: un pannello con un piccolo joystick autocentrante (una meraviglia da maneggiare) e quattro pulsanti di fuoco/azione. Implementato nella console era ***Mine Storm***; la GCE/MB non aveva comprato i diritti di qualche famoso gioco da bar dell'epoca, ma possedeva comunque una fantastica *killer application*. Come? Semplice, avevano scopiazzato... almeno in parte. Nel senso che avevano preso ***Asteroids Deluxe***, lo avevano modificato e, soprattutto, notevolmente migliorato. Il risultato era un gioco DI FATTO superiore dal punto di vista grafico, da quello sonoro e come giocabilità a uno dei più famosi titoli *arcade* dell'epoca. Provai *Vectrex* appena arrivò dal mio-negozio-dei-sogni-troppo-bello-per-essere-vero (quello di cui ho narrato il mese scorso, col negoziante che i giochini li amava davvero e che non ha mai tirato a fregare): un vero *shock*. Non solo era più bello dei giochi da sala. Uno poteva portarselo dove gli pareva - non era certo un *Gameboy* o un *Microvision* (eccheè? Eheheh, continuate a leggere **Retrogaming**...), ma non era neppure un TV a 19"! - e i genitori/fratelli non avrebbero rotto perché dovevano guardare la TV proprio quando uno stava per battere il record. Vi sembrerà impossibile, ma non sapete quanti matusa/geronti di allora erano convinti che i videogiochi potessero rovinare la TV... Tutta colpa dei primi ***Pong*** del piffero, che se lasciati accesi (ma tipo tre giorni di fila, bisognava essere davvero malati!) potevano effettivamente danneggiare il tubo catodico. PICCOLO particolare: quanto pensate che venisse a costare tutto questo ben di Dio? Ma una paccata di soldi, ovviamente! Quasi il doppio di Atari e Intellivision, tipo 600.000 sacchi di allora, roba veramente da elite. Da rodersi davvero, visto che Vectrex vantava, tra l'altro, un'ottima ludoteca: sia ottime conversioni (***Scramble, Rip Off, Berzerk, Star Trek/Star Ship, Space Wars, Star Hawk, Armor Attack***), sia giochi originali (***Spike***, che parlava anche, e senza bisogno di modulo di sintesi vocale. Vabbé, voce gracchiantella e scattosetta, eppure era un prodigio tecnologico; ***Clean Sweep***, un clone di ***Pac-Man*** ma con un sacco di variazioni interessanti; ***Fortress of Narzod***, un grande spara-e-fuggi con prospettiva di 3/4, mirabile. E poi ***Cosmic Chasm***, talmente bello che fu il primo gioco da casa poi convertito in gioco da bar). E naturalmente giochi sportivi: calcio, baseball, football, persino flipper. L'unico davvero brutto era ***Hyper Chase***, un gioco di guida; ma poi si fecero perdonare alla grande con una splendida versione di ***Pole Position***... che però non arrivò mai in Italia, perché nel frattempo era crollato il mercato. Anche titoli come ***Berzerk***, che non erano stati concepiti per uno schermo vettoriale, convertiti su *Vectrex* erano godibilissimi e giocabilissimi, forse anche più degli originali; grazie ai vettori, infatti, la console non aveva alcun problema a gestire tonnellate di *sprites* molto velocemente senza nessun rallentamento, con esplosioni/espansioni/ rotazioni spettacolari, e musica da urlare e ballare tanto era bella. Beh, un momento, questo quindici anni fa. Ma anche per questa console c'è chi ancora oggi programma giochi e il fatto che sia un vero e proprio oggetto di culto è testimoniato dalla presenza in *Web* di un sacco di siti dedicati, di informazioni... e un mare di emulatori di ottima fattura per PC (nulla ancora per Mac, mimma!). Alcuni dei giochi più belli, creati tra la fine dell'83 e l'84, non arrivarono mai in Europa (oltre a ***Pole Position***, anche ***Polar Rescue*** e ***Star Castle***, bellissimo *arcade* Cinematronics). E inoltre abbiamo, ahimé, due periferiche che gli italici lidi non videro mai. La *light pen* non è oggettivamente nulla di speciale: tracciare disegni (con la cartuccia ***Art Master***) o comporre musica (con ***Melody Master***) su uno schermo non è poi più così esaltante dopo la rivoluzione informatica, ma sinceramente neanche prima. Invece il visore 3D era un'assoluta figata totale: non solo dava una convincentissima illusione tridimensionale, ma per di più a colori! I giochi rollavano di brutto: ***3D Minestorm*** ok, stessa zuppa/ pan bagnato, ma ***Narrow Escape*** e ***Crazy Coaster*** erano grandi. Soprattutto quest'ultimo: una corsa in ottovolante mozzafiato. Fan americani vendono a prezzi (relativamente) accessibili una multicartuccia che contiene TUTTI i giochi mai prodotti per *Vectrex*, inclusi quelli assolutamente mai visti qui da noi. E cosa sarebbe stato di *Vectrex* se non fosse arrivato il *crash*? Al *Consumer Electronic Show* dell'83 avevano presentato un adattatore computer bello potente, il software mito dell'epoca, ovvero "*Crea il tuo videogioco*" (che ovviamente tutti sognavamo) e perfino uno schermo sensibile al tatto...

Nella foto qui sopra, Berserk, uno dei migliori titoli per Vectrex. Sotto potete invece ammirare il visore 3D, una periferica dall'aspetto-pacco, ma in realtà assai valida.

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

LETTERA DAL FUTURO



www.jacksonlibri.it JACKSON LIBRI

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***X-Com*** (Pal), ***Fade to Black*** (Pal), ***Command & Conquer*** (Pal), ***Blazing Dragons*** (Pal), ***WarHammer*** (Pal), ***Toshinden 2*** (Pal), ***Raiden Project*** (Pal), ***Destruction Derby 2*** (Usa), ***Street Fighter: The Movie*** (Pal), ***V-Rally*** (Pal), ***Tekken*** (Pal), ***OddWorld*** (Pal) e ***ISS Pro*** (Pal). Tutti i titoli sono originali e in ottime condizioni. Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0491/9386785 dalle 19 alle 21 e chiedere di **Paolo.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Exhumed*** (L 65.000) e ***Parappa the Rapper*** (L 65.000), in blocco con un CD demo L 125.000. In alternativa scambio esclusivamente con questi giochi: ***Tomb Raider, TOCA, Soul Blade*** e ***Tekken 2***.
Per informazioni telefonare allo 0131/812481 dalle 19 alle 21 e chiedere di **Giuseppe.**

VENDO per Sony PlayStation: ***Tekken*** (L 25.000), ***WipEout*** (L 25.000) e ***Rayman*** (L 25.000). Sono disposto anche ad eventuali scambi con ***Resident Evil, Disruptor*** e ***Die Hard Trilogy***.
Per informazioni telefonare allo 0124/85776 ore serali e chiedere di **Fabrizio.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Tekken 2*** (L 60.000), ***Crash Bandicoot 2*** (L 65.000) e ***F1 '97*** (L 65.000).
Per informazioni telefonare allo 06/86327982 e chiedere di **David.**

VENDO Sony PlayStation Euro + 2 *pad* + 2 *memory card* e i seguenti giochi: ***Pandemonium 2, Allied General, NHL '98, John Madden '98, FIFA '98, NBA Live '98, Syndicate Wars, Sim City 2000, Formula 1 '97, Final Doom*** e ***Jonah Lomu Rugby***, tutto a L 700.000.
Per informazioni telefonare allo 051/654172 ore serali e chiedere di **Luca.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***V-Rally*** (L 75.000), ***Total NBA '97*** (L 70.000), ***FIFA Soccer '97*** (L 55.000). I giochi sono praticamente nuovi.
Per informazioni telefonare allo 0434/646140 e chiedere di **Giuseppe.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PalyStation: ***One*** (Usa), ***Black Dawn*** (Usa), ***Total Drivin'*** (Pal), ***Kurushi*** (Pal), ***Worms*** (Pal), ***Ghost in the Shell*** (Usa), ***ISS Pro*** (Jap), ***Crash Bandicoot 2*** (Usa) ***Senna Kart Duel*** (Jap) e molti altri. I prezzi variano dalle L 15.000 alle L 60.000. Vendo inoltre CD demo a L 3.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 0173/979366 e chiedere di **Marco.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Einhander*** (Jap) L 50.000, ***Castlevania*** (Usa) L 50.000, ***Hercules*** (Pal) L 50.000, ***Croc*** (Pal) L 50.000, ***V-Rally*** (Pal) L 50.000, ***Final Fantasy VII*** (Pal) L 50.000, ***Rayman*** (Platinum) L 20.000. Vendo anche in blocco a L 300.000. Garantisco e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 02/7020896 dopo le 19 e chiedere di **Nicolas.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione europea: ***MDK, Syndicate Wars, NHL '97, Cool Boarders, Actua Soccer 2, Vandal Hearts, Madden '97, Red Alert, Total NBA '97, Jonah Lomu Rugby***. Annuncio valido per la sola zona di Monza.
Per informazioni telefonare allo 039/305457 dalle 19 alle 21 e chiedere di **Lorenzo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Resident Evil*** (L 30.000), ***DarkStalkers*** (L 40.000), ***Chronicles of the Sword*** (L 45.000). Sono disposto anche ad eventuali scambi con: ***AlienTrilogy, Die Hard, The D, Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Suikoden, Vandal Hearts, ISS Pro, Total NBA '97, Track 'n' Field*** e ***Dragon Ball Z***.
Per informazioni telefonare allo 015/20837 e chiedere di **Davide.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Destruction Derby 2, Doom, X2, Disruptor, Excalibur, Pandemonium, Tunnel B1, Formula 1*** a L 60.000 l'uno. Vendo inoltre monitor Philips 15" (si può utilizzare anche con le console NTSC) a L 250.000.
Per informazioni telefonare allo 02/95303248 ore pasti e chiedere di **Davide.**

VENDO giochi per Sony PlayStation Pal. Fra i titoli: ***OddWorld, Tomb Raider*** (con soluzione), ***Tekken 2, Street Fighter Alpha 2, Crash Bandicoot, Soviet Strike, Star Gladiator, Lomax*** a L 60.000 l'uno. Massima serietà e garanzia. Annuncio valido per la zona di Milano e dintorni.
Per informazioni telefonare allo 0338/559307506 e chiedere di **Sebastiano.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation: ***DD2, PitBall, Vandal Hearts, Krazy Ivan, Blast Chamber, Winnig Eleven, Andretti Racing, X2, Legay of Kain, Hexen, X-Com, Epidemic, Twisted Metal, In the Hunt, ViewPoint, Soviet Strike, Magic Carpet, Tunnel B1, Blam! Machinehead, Pandemonium!, Raiden Project, DragonBall GT***.
Per informazioni telefonare allo 0187/494145 ore pasti e chiedere di **Alex.**

VENDO Sony PlayStation Pal in ottime condizioni + 28 giochi tra i migliori + svariati demo. Accessori: 1 joypad, 1 joypad analogico vibrante, 1 joystick (doppio) analogico, 2 *memory card*, cavo Scart RGB, borsa porta-console. Vendo in blocco a prezzo interessate, trattabile. Possibile dilazionare.
Per informazioni telefonare allo 0360/322432 e chiedere di **Michele.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi tutti originali e in perfette condizioni: ***Midnight Run*** (Pal), ***Red Asphalt*** (Pal), ***Tomb Raider 2*** (Pal), ***Tobal 2*** (Jap), ***Cool Boarders 2*** (Jap), ***Rage Racer*** (Jap), ***Resident Evil DC*** (Usa), ***Nightmare Cratures*** (Usa). Cerco inoltre Neo Geo a cartucce più giochi.
Per informazioni telefonare allo 085/95303 dalle 14 alle 22 e chiedere di **Roberto.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Bio Hazard, Super Robot Wars 5, Soul Edge, Ninja Attack, Rage Racer, Tekken 2, Rayman, Soviet Strike, Rally, ISS Pro, The Lost World*** e ***Formula 1 '97***.
Per informazioni telefonare allo 0882/374364 e chiedere di **Luca.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Burning Road*** (L 30.000), ***Legacy of Kain*** (L 40.000), ***Tokyo Highway Battle***, (L 40.000), ***Actua Soccer*** (L 25.000), ***Star Gladiator*** (L 40.000). Prezzi trattabili. Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/38101858 dopo le 14 e chiedere di **Luca.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Excalibur*** (L 45.000), ***The City of the Lost Children*** (L 45.000), ***Fade to Black*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 071/7230685 ore pasti chiedere di **Corrado.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Micro Machines V3, WarHammer, Super Puzzle Fighter 2, Z, NBA Live '98, FIFA '98, ISS Pro, Return Fire, Fighting Force, NHL '97, OverBoard***.
Per informazioni telefonare allo 071/880511 ora cena e chiedere di **Cristian.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi NTSC: ***Ray Storm*** L 50.000 e ***Street Fighter EX Plus*** a L 70.000.
Per informazioni telefonare allo 0424/489855 e chiedere di **Ivan.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Formula 1*** (L 50.000), ***Fifa '97*** (L 50.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 0.000), ***Lone Soldier*** (L 40.000), ***Toshinden 2*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 0341/604177 e chiedere di **Aiman.**

SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***OverBoard, Lost World, Alien Trilogy, Hexen, Castlevania, WarCraft 2***. Cerco in particolare: ***Final Fantasy VII, Agent Armstrong*** e ***Magic the Gatering.***
Per informazioni telefonare allo 080/3978149 e chiedere di **Biagio.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

protagonista fra i protagonisti

Sport Show Italia, giunto alla 4° edizione, è l'evento fieristico sportivo irrinunciabile del 1998. 200.000 mq di Sport e spettacolo dove puoi vedere e trovare in anteprima le ultime novità del mercato e conoscere i nuovi trend. Fare e provare tutte le attività sportive tradizionali e cimentarti in altre assolutamente innovative. Incontrare e giocare con i tuoi campioni preferiti su oltre 40 impianti outdoor e indoor divisi in precise aree tematiche. Assistere a show ed eventi altamente spettacolari.

ALBERT & PREFERENCE

One Sporting Spirit. One Sport Show.

Sport Show, 5 giorni mozzafiato con due protagonisti assoluti: Tu e lo Sport

SPORT ITALIA SHOW™

SALONE INTERATTIVO DELLO SPORT

VERONAFIERE 11-15 GIUGNO 1998

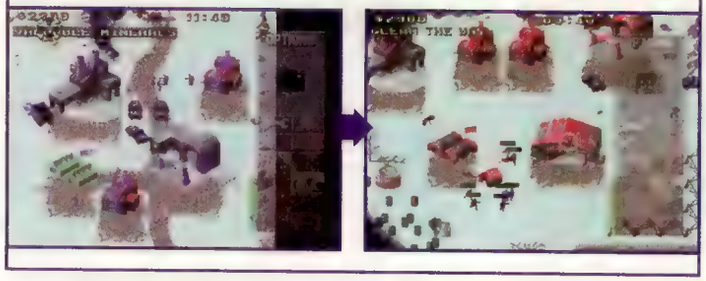
Guida a
Command & Conquer
Red Alert

Questo mese abbiamo preparato una semplice e rapida ***Guida*** *per* ***portare a termine*** *con successo le missioni degli* ***Alleati****, ma non preoccupatevi: il mese prossimo toccherà ai* ***Soviet****!*

Missioni degli **Alleati**

MISSIONE 2 - CODICE: S9BX42YCCZ

La prima missione è estremamente semplice quindi, in questa Guida, partiremo dal secondo schema. Non appena la base mobile arriva sullo schermo, selezionate il luogo più adatto e posizionate la *Contruction Yard*. Costruite un impianto energetico, delle caserme e una raffineria. Una volta data una rudimentale forma al complesso cominciate a piazzare, lungo il perimetro, una prima linea difensiva (*pillbox* ad esempio). Quando pensate di essere abbastanza forti cominciate a prepararvi per l'invasione. Inquadrate le vostre truppe e dirigetevi verso sud, quindi a ovest fino a quando non troverete la base dei Soviet. Colpite i barili per dare inizio a una serie di esplosioni a catena. Una volta penetrati nel complesso concentrate tutto il fuoco sul quartier generale avversario per poi passare alle altre costruzioni. Con il campo ridotto in macerie dirigetevi verso la porzione nord-est della mappa. Incontrerete un convoglio. Nel caso in cui i vostri avversari non riuscissero a ritirarsi vi troverete impegnati in un altro scontro con le unità Soviet rimaste. Una volta spazzate via anche questi scocciatori potrete far rotta verso la terza missione.

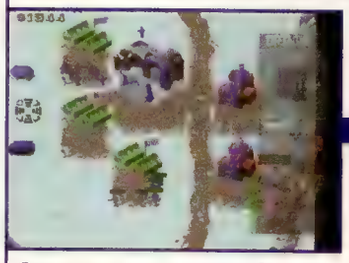


MISSIONE 3 - CODICE: DWWJRI7B1

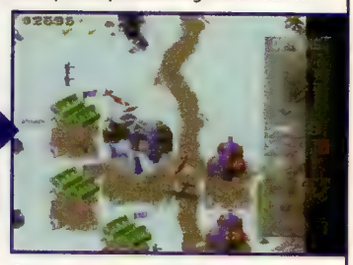
In questo schema cercate di mantenere Tanya viva a tutti i costi. Iniziate ad avanzare eliminando i soldati che vi si faranno davanti. Uccidete il soldato solitario vicino alle casse che si trovano a sud, ma non sparate ai barili! Verrete così raggiunti da un medico. Puntate a ovest e guardatevi le spalle per evitare pericolose imboscate. Puntate verso il bordo del lago e andate a sud. Assicuratevi che tutte le vostre unità siano in gruppo. Ora prendete Tanya e usatela per uccidere i soldati sul trasportatore. Puntate a sud-est ed eliminate in un colpo solo tutti i nemici presente in zona. Ancora una volta non distruggete i barili, visto che al loro interno ci sono dei vostri alleati. Aspettate che i ragazzi siano fuori quindi aprite le danze. Usate il carro per lasciare il quartier generale nemico a corto di energia quindi spediteci dentro un ingegnere per catturare il complesso. Ora prendete Tanya e speditela a far saltare la prigione, quindi prendete i soldi. Costruite un impianto energetico e un paio di caserme: cominciate poi a sfornare unità di soldati. Assicuratevi che un medico si stia prendendo cura di Tanya quindi dirigetevi a est. Uccidete le truppe e fate saltare i vari edifici. Dirigetevi a nord-est e usate Tanya per detonare gli edifici presenti in zona e i barili in modo da far crollare anche il ponte.

MISSIONE 4 - CODICE: HXTFT6GDX

Iniziate una massiccia produzione di soldati e postazioni difensive. Usate i soldati per minare la porzione di schermo intorno al complesso, specialmente a nord e a sud della vostra base. Oltre a ciò assicuratevi anche di avere a disposizione alcuni *pillbox* e che le vostre raffinerie e le fabbriche siano ben protette. Lanciatevi quindi nella costruzione di mezzi pesanti (carri armati) e dirigetevi a nord-ovest. Procedete lentamente distruggendo qualsiasi cosa si presenti sul vostro cammino. Inizialmente concentrate i vostri sforzi sulla *Construction Yard* nemica, quindi passate agli altri edifici.



Occhio agli attacchi aerei. Costruite una serie di cannoni AA.

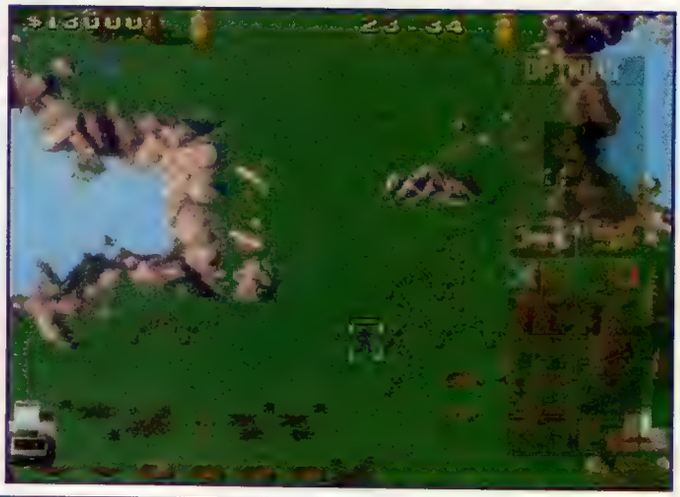


La base avversaria è ben protetta. Avvicinatevi con estrema cautela.

Mettete insieme una possente forza d'attacco quindi iniziate ad avanzare.

MISSIONE 5 - CODICE: 8BOAWE1SM

Intrufolare delle spie all'interno della base avversaria è un'operazione relativamente semplice. Introducete le vostre truppe nella fabbrica, quindi deviate le unità nel luogo dove si trova Tanya. Fate saltare la prigione e tirate fuori tutti i *SAM*. Demolite il maggior numero di edifici possibile prima di saltare sull'elicottero. A questo punto dei rinforzi arriveranno dal lago. Usate i *tank* per ridurre ai minimi termini le centrali energetiche del complesso, quindi sguinzagliate i vostri ingegneri. Iniziate a costruire la vostra base e dotatevi di alcuni razzi V2. Non sono particolarmente rapidi, ma tornano molto utili per eliminare lanciafiamme a granatieri dalla vostra strada. Una volta carichi lanciate l'ultimo assalto, quindi fate rotta verso casa dove vi attendono tè e biscotti per tutti.



MISSIONE 6 - CODICE: 17DCPX2Z8

Come nelle missioni precedenti, iniziate costruendo una base nella solita maniera. Munitevi di carri e di unità lanciarazzi visto che di lì a poco verranno a farvi visita alcuni carri targati Soviet. Concentratevi sui sistemi difensivi quindi, respinto l'assalto, passate a produrre spie e ingegneri. Intrufolate le spie nel centro radar situato a sud. Avrete così una perfetta visione della dislocazione delle truppe avversarie. Una volta pronti, lanciate un'offensiva a base di carri a sud in modo da catturare le vare baracch,e quindi potrete iniziare a produrre unità che vantano le stesse abilità di quelle avversarie. Oltre a ciò potrete anche mettere fuori gioco una base di rifornimento. Posizionate delle unità lungo la costa in modo da impedire l'attracco delle navi avversarie. Riempite diversi trasportatori con carri e spie, quindi dirigetevi verso la piaggia da est. Atterrate e attaccate le unità avversarie presenti in zona. Mentre le unità sono impegnate nella battaglia mandate le vostre spie nel centro tecnologico nemico e altre dai sub. Usate i trasportatori per avere un costante afflusso di rinforzi, quindi eliminate la *Construction Yard*. Assicuratevi che tutti i sub e le unità dei Soviet siano state distrutte e potrete dire addio anche a questa missione.

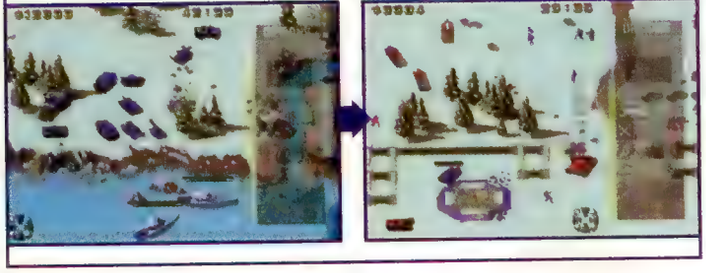
MISSIONE 7 - CODICE: 5X4VE013T

Attaccate i sub con le vostre navi quindi muovete i *tank* contro le unità avversarie non appena toccano il suolo. Costruite la vostra base vicino al campo nella zona est dello schermo. Cercate di fare in fretta e assicuratevi di piazzare una buona quantità di canoni AA visto che i Soviet vi attaccheranno facendo uso di aerei. Una volta al sicuro, costruite dei carri e spediteli a conquistare la zona sud. Catturate la base radar quindi procedete distruggendo le postazione dei sub e la *Construction Yard*. Assicuratevi di avere a disposizione una buona scorta di carri. Una volta distrutto il quartier generale nemico, i Soviet non potranno più produrre sub e voi potrete facilmente ultimare anche questo schema.

AFFONDATE I MALEFICI SOTTOMARINI AVVERSARI.

MISSIONE 8 - CODICE: 9BFVHE3TN

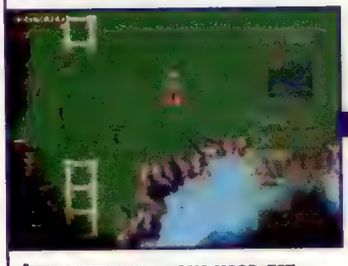
Muovete i vostri incrociatori in modo da proteggere gli impianti energetici, quindi spostate la *Construction Yard* semovente all'interno della base (è il posto più sicuro). Portate all'interno del complesso tutte le unità e assicuratevi di avere una forte difesa contro gli attacchi aerei. I Soviet inizieranno a bersagliarvi dall'alto. Minate il perimetro del complesso disseminando anche qualche *pillbox*. Fate pattugliare il tutto da gruppi di soldati amati di razzi in modo da bloccare eventuali incursioni nemiche portate con sub e navi. Tutto quello che dovrete fare in questo schema sarà assicurarvi che i confini della vostra base non vengano violati.



MISSIONE 9 - CODICE: K1RDONDMJ

Piazzate delle unità lanciarazzi lungo la costa per distruggere eventuali squadroni avversari. Iniziate poi a produrre spie, un trasportatore e alcuni *tank*. Mettete tutto all'interno del trasportatore e atterrate sulla spiaggia nella zona nord-est della mappa. Usate i *tank* per distruggere le unità dei Soviet presenti in zona. Ripulita l'area fate scendere le spie, speditele verso il centro di comando e nascondetele da qualche parte all'interno della base. Usate le unità rimanenti per eliminare qualche avversario, quindi tornate al trasportatore portando con voi Kosygin e fate ritorno alla vostra base.

INFILATE DEI CARRI E UN GRUPPO DI SPIE NEL TRASPORTATORE...

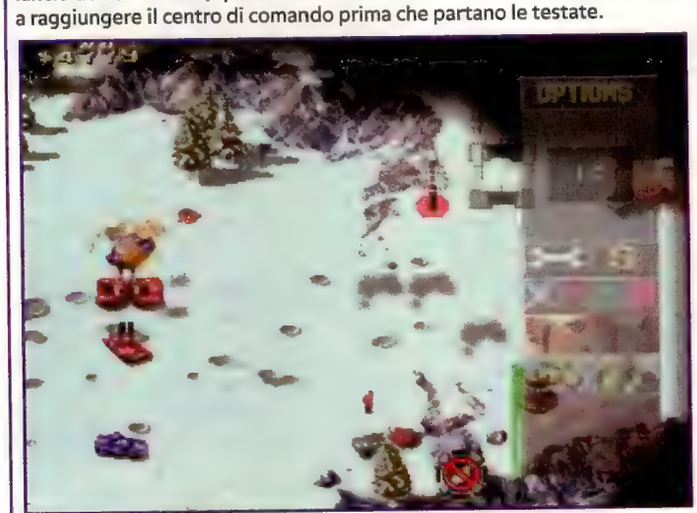


ATTERRATE NELLA ZONA NORD-EST DELLA SPIAGGIA.

UNA VOLTA RIPULITA L'AREA SGUINZAGLIATE LE VOSTRE SPIE.

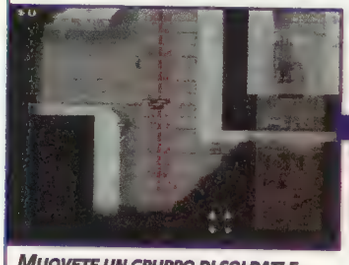
MISSIONE 10 - CODICE: BI830805V

Costruite la base con un centro ad alta tecnologia per spedire in orbita un satellite e farlo funzionare. Passate poi a produrre carri e soldati armati di razzi: ne avrete bisogno per un assalto diretto alla base dei Soviet. Fortificate il vostro complesso con delle mura e assicuratevi di piazzare diversi *pillbox* lungo il perimetro. Una volta pronti, spedite le vostre unità diritte contro il nemico. Puntate prima sugli impianti energetici, quindi passate al quartier generale e alle fabbriche. Tagliate le riserve e fate sì che i vostri avversari finiscano i fondi in modo da fermare la loro produzione di mezzi. Una volta messi in ginocchio, i Soviet si prepareranno al lancio dei loro missili, quindi fate in modo che un vostro ingegnere riesca a raggiungere il centro di comando prima che partano le testate.

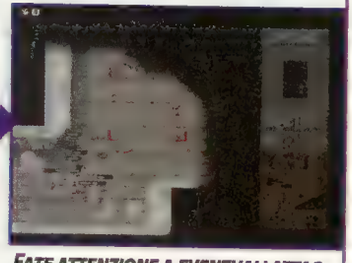


MISSIONE 11 - CODICE: X9FJHMFLD

Prendete alcuni unità di soldati armati di mitragliatori, delle spie e dirigete a sud-ovest. Assicuratevi che i vostri uomini riescano ad eliminare tutti i cani prima di tirare le cuoia. Fate intrufolare le spie all'interno dell'area dei *tank*, nella parte inferiore a dove vi sono le frecce. Troverete Tanya. Fate saltare i barili nella stanza quindi andate a ovest. Seguite il corridoio e ritornate verso la baia dove vi stanno attendendo altre unità. Prendete un medico, un ingegnere e alcuni soldati quindi tornate indietro e fate a pezzi tutti e quattro i computer. Fate in modo che Tanya e gli altri soldati si occupino di eliminare eventuali unità dei Soviet. Il computer più vicino si trova a est della zona di rifornimento. Il secondo è sull'altro lato della mappa. Il terzo è protetto da due lanciafiamme, mentre il quarto è situato nell'angolo nord-est.



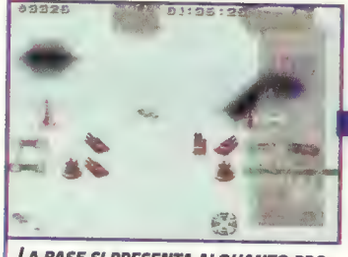
Muovete un gruppo di soldati e spie verso il complesso nemico.



Fate attenzione a eventuali attacchi avversari dalle zone d'ombra.

MISSIONE 12 - CODICE: 5RNZ2KIA4

Posizionate le *Construction Yard* nelle zone di partenza e iniziate a costruire un esercito. Una volta pronti, puntate verso la prima base avversaria che si trova sul vostro lato del fiume. Cercate di impadronirvi delle spirali prima di iniziare a cannoneggiare gli edifici e le unità. Se vi è possibile cercate di impadronirvi del loro quartier generale. Passate poi a ripulire l'isola nel mezzo. Usate i razzi V2 dalla base dei Soviet in modo da beccare i covoni e gli incrociatori per eliminare le postazioni SAM. Una volta pronti entrate e preparatevi per l'ultima base. Eliminate tutti i sub. Se non avete a disposizione il *Sonar Pulse* utilizzate un gruppo di intercettori o unità di terra dotate di armi in grado di raggiungere i sub. Vi accorgerete quando tutti i sub saranno stati distrutti dalla comparsa del convoglio militare.



La base si presenta alquanto protetta...

Questi carri dei Soviet sono un vero e proprio incubo.

MISSIONE 13 - CODICE: D4IFL9Y73

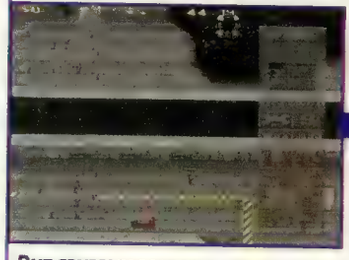
Costruite la vostra base come fatto finora. Un satellite sarà molto utile visto che i Soviet hanno due basi molto ben difese. Una buona tattica in questo schema è quella di tagliare i rifornimenti e distruggere le fabbriche avversarie. Senza soldi i Soviet non saranno più in grado di produrre armi. Al fine potrete utilizzare qualsiasi tipo di artiglieria pesante, ma il consiglio è di far scendere in campo degli elicotteri. Una volta conquistati i punti cardine, inviate dei *tank* nella base nemica e fate sì che i vostri ingegneri si impossessino dei centri di ricerca. Per il resto, radete tutto al suolo.

Occhio a questo ponte. Non sarà facile superarlo indenni.

Mandate in avanscoperta delle spie per farvi una idea della base.

MISSIONE 14 - CODICE: 9WT8EB77Z

In questo schema dovrete controllare due set di truppe contemporaneamente: uno nella parte alta e uno in quella bassa dello schermo. Per semplicità chiameremo "1" i soldati in alto e "2" quelli in basso. Prendete un ingegnere da "1" e utilizzatelo sul pannello a muro: farete così fuori i lanciafiamme. Muovete "2" a est e sparate ai barili. Continuate il vostro cammino. Spostate "1" a est ed eliminate i soldati presenti in zona. Aggirate i carri e continuate fino a quando non raggiungerete un passaggio. Prendete un ingegnere e le truppe. Entrate ed eliminate i Soviet. Usate l'ingegnere sul pannello, tornate indietro e andate in basso quindi ancora a est verso il pannello successivo. Lasciate un'altra carica. Muovete "2" a ovest, quindi a sud verso un altro generatore. Mandate un ingegnere verso il generatore per ottenere rinforzi. Portate il grosso delle truppe a ovest attraverso il passaggio stretto. Prendete la cassa di energia nell'angolo. Proseguite fino a raggiungere la stanza successiva uccidendo truppe e cani. Mandate un ingegnere verso il generatore. Uscite e procedete verso est, fino a raggiungere una stanza protetta da lanciafiamme. Mandate un ingegnere verso il pannello per disabilitarne due, poi prendete il grosso dei soldati e andate a est per incontrarvi con "1". Andate verso est, attraverso il passaggio e distruggete il generatore. Procedete verso sud e a ovest, tornando nella stanza che avevate visitato in precedenza. Andate in basso e attivate il pannello nel muro. Tosterete così i Soviet con i loro stessi lanciafiamme. Dirigetevi verso la stanza in basso sparando ai barili per uccidere eventuali nemici. Attivate entrambi i pannelli quindi piazzate una carica sul generatore. Tornate indietro nella stanza quadrata e fate saltare i due generatori. Conducete tutte le truppe verso il passaggio a sud-est. Mandate una spia nella stanza più in basso, puntate a ovest verso l'ultimo generatore e avrete finito.



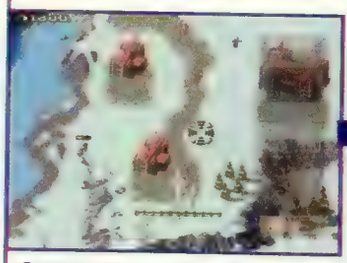
Due gruppi di soldati da controllare. Un sogno per qualsiasi comandante degno di questo nome.

Sparate sempre ai barili in modo da rendere la strada un bel po' più sicura.

MISSIONE 15 - CODICE: 5RNKUTAW7

Muovete Tanya e gli altri in basso per evitare i barili esplosivi, quindi in alto per sfuggire alle fiamme. Usate Tanya per uccidere i soldati avversari e non rischiare le vostre unità speciali. Andate a ovest e affrontate i Soviet. Quando raggiungete l'acqua, dirigetevi a nord usando Tanya per distruggere le centrali energetiche e il camion. Mandate i ladri nei silos per portar via un po' di quattrini quindi chiamate una *Construction Yard*. Date il via alla costruzione del complesso assicurandovi di aver eliminato qualsiasi tipo di resistenza nemica nelle vicinanze. Sparate la cronosfera sugli edifici e, una volta raso tutto al suolo, potrete ammirare il vostro mondo restituito alla democrazia.

Arghh! Fate fuoco o sarà la fine...



Spedite la prode Tanya a distribuire un po' di morte...

Una volta completato questo schema potrete godervi un po' di riposo.

YOU Videogames TOO

Via Po 26
10123
Torino

Per ordinare

011/88.99.20

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON CORRIERE E S P R E S S O
24-48 ORE

Darius 3D by TAITO

IN INGLESE

SOUKAIGI by SQUARE

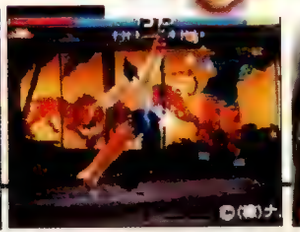
演 双界儀 指

Evangelion Girl of Steeel

Parasite Eve

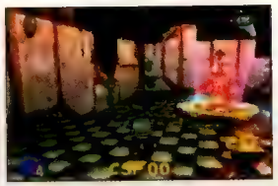
Road Rash

TEKKEN 3



GEX ENTER THE GECKO

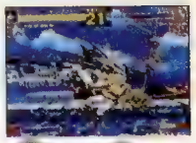
Rascal

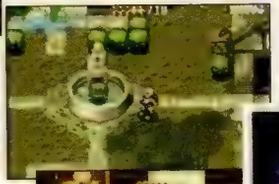


Diablo

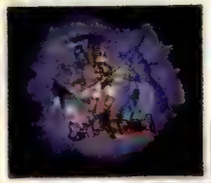
Tenchu

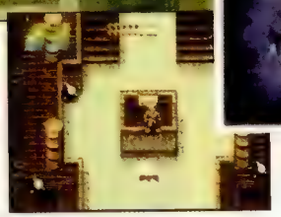
Deathrap Dungeon





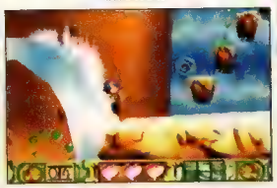
IN ITALIANO



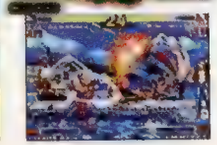


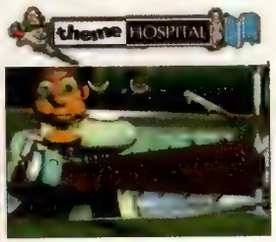
NewmanHaas

Klonoa

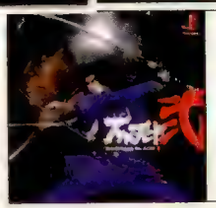


King of fighter 97

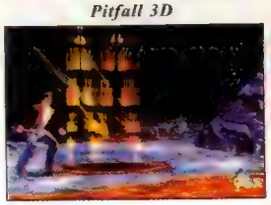




Semprebidisponi-



Pitfall 3D



X-men vs Street Fighters

DISPONIBILE:
Guide Strategiche
Final Fantasy VII - Resident Evil 2 - FF Tactics - Breath of Fire III - Alundra - Saga Frontier - Tekken 3 - Tomb Raider 2 - Croc

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI

RICHIEDETE IL NOSTRO LISTINO AL NUMERO DI FAX:011/812.71.12
cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione e ufficiali: videogames, riviste, resine, cd musicali, gadget,accessori originali e compatibili,....

CASH & CARRY IN PIEMONTE

Manga Models

EVA 00 EVA 01 EVA 02 EVA 03 EVA 04 EVA 05 GUNDAM0078 GUNDAM0083 GUNDAM ZAK G.CUSTOM

Neozktor Guyo Guyking Grandizer Apton II Guygig-blk Guyver 1 Apton V KEN REY

NOMI MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Guida a Worms

__Worms__ è un gran gioco che dà il massimo quando ci si trova opposti a __un altro avversario umano__, in compagnia di una enorme pila di birre e salatini. Se siete dei __fan di questo titolo__, ma non riuscite a battere quel pestifero del figlio del vostro vicino, questa è la __Guida__ che fa per voi!

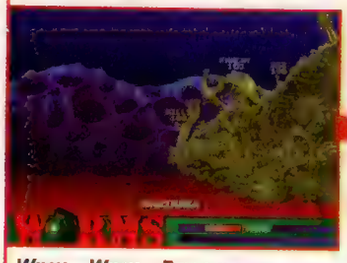
TRUCCHI E CODICI

Vi piacerebbe poter affrontare una partita con *Banana Bomb*, pecore e mitragliatori infiniti? Se la risposta è affermativa, durante il gioco mettete in Pausa, quindi premete: ⊗, ■, ■, ⊗, ■, ■, ⊗, ■, ■. Inoltre, se la cosa vi aggrada, potrete anche generare il fondale del gioco trovandovi così con un nuovo campo di battaglia ad ogni partita. Per la cronaca, e per farvi quattro risate, provate i seguenti codici per alcuni *background* davvero molto interessanti: 33926, 70345, 4802043, 37637717, 223981979, 7373888390, 304768.

STATE VEDENDO IL FONDALE MODELLO 70345. IDEALE DOPO UNA SERATA IN DISCOTECA DOVE SIETE STATI TAMPINATI DA UNA VALANGA DI "VERMI"...

PRENDETE POSIZIONE

La posizione dei vostri vermetti all'interno dei vari schemi è cruciale ai fini della vittoria. Se, una volta iniziata una partita, vi trovate con un verme su una scogliera o vicino a una mina cercate di spostarlo il più rapidamente possibile. Ovviamente, se è il vostro avversario che si trova bloccato, raggiungetelo in men che non si dica e fatelo fuori. Se l'area di gioco è costituita da una piccola isola le varie fazioni si troveranno divise in più gruppi. Se le truppe del vostro avversario sono tutte concentrate in un punto, allora potrete risolvere la situazione con un bell'attacco dal cielo. Bombardate i vostri avversari spedendo i sopravvissuti nell'acqua. Un altro trucco è quello d posizionarsi alla base delle scogliere in modo da evitare il fuoco dei missili e gli attacchi dall'alto. Evitate di eseguire bruschi movimenti e detonate sempre i vermi che si trovano sui ponti: un tuffo in acqua e la morte è assicurata!



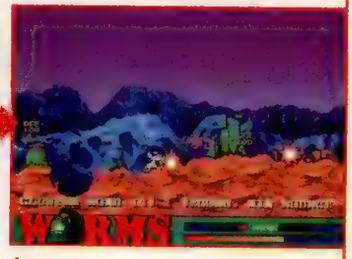
WILLY... WILLY... BELLO IL PANORAMA DA LASSÙ! QUALCOSA PERÒ MI DICE CHE STAI PER FARE UNA BRUTTA FINE...

UN BEL MISSILE SULLA CAPOCCIA ED È TUTTO FINITO! VISTO? NON È STATO MOLTO DIFFICILE...

COMANDO MISSILI

Eliminare un verme nemico da una posizione di sicurezza è il modo migliore per non correre il rischio di perdere unità preziose. La *Cluster Bomb* è l'ideale per gli attacchi dal cielo: lanciatela in aria in modo che esploda sopra le teste dei vostri avversari. L'esplosivo contenuto nell'ordigno si disperderà in aria andando a circondare i vostri avversari e causando non pochi danni. Ottimo, soprattutto in prossimità di una scogliera. Anche i missili a ricerca sono un'arma preziosa: peccato che la loro traiettoria non sia proprio il massimo della vita e questo può far sì che, sovente, sbaglino il bersaglio designato. Una volta che il razzo è bloccato su un obiettivo, la traiettoria descritta sarà rigorosamente orizzontale. Questo vuol dire che se il vostro bersaglio è nascosto dietro un masso, il missile andrà a schiantarsi contro la roccia. Il modo migliore per evitare questo genere di inconveniente è quello di sparare i vostri razzi da postazioni sopraelevate in modo da farli planare sulle crape dei vostri avversari, che non avranno così il tempo di nascondersi.

I NEMICI SONO IN GRUPPO. E' ORA DI INIZIARE CON UN PO' DI ROCK 'N' ROLL!

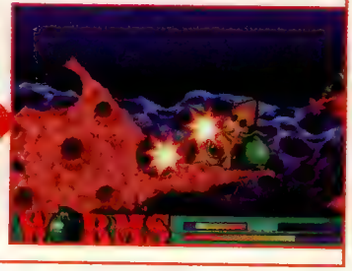


LE BOMBE SONO ORA PRONTE AD ESPLODERE.

SE UN NEMICO È PROTETTO COLPITELO ALLE SPALLE ED IL GIOCO SARÀ FATTO...

MINATE I VOSTRI PASSI

Le mine possono essere un vero e proprio inferno, ma un loro corretto impiego può farvi risparmiare un sacco di tempo e uomini. Non sono potenti come la dinamite, ma fanno un sacco di danni soprattutto se bloccano l'avanzata dei soldati avversari. L'esplosione spedirà le truppe nemiche in aria facendole finire, con un po' di fortuna, su altre mine sparse sullo schermo. Ricordate: perché una mina esploda, un verme le si deve trovare particolarmente vicino. Visto che il fondale è generato a caso, ci sono possibilità che uno o due vermi si trovino vicino a una serie di mine. Se un nemico si trova in questa posizione avrete serie possibilità di eliminarlo con un singolo colpo. Usate il fuoco delle vostre armi per spingerlo verso la mina, che esploderà spingendo lui e altri suoi compagni su un'altra mina e così via. Se la fortuna è dalla vostra parte, potrete eliminare diversi avversari con un semplice attacco.



OCCHIO AL VENTO

Il vento, per quanto complesso, può essere utilizzato a vostro vantaggio. E'difficile calcolare effettivamente l'intensità delle folate e la traiettoria, ma con un po' di allenamento potrete ottenere dei risultati insperati. Se non potete raggiungere un nemico sparandogli contro direttamente (potreste trovarvi dietro un albero o una roccia) assicuratevi che il vento soffi nella stessa direzione del bersaglio. Fatto ciò selezionate un'arma da lancio, date le spalle al vostro bersaglio, quindi lanciate la granata in aria. Con un po' di fortuna il vento trasporterà l'ordigno facendolo atterrare proprio sulla testa del vostro nemico.

IL VERME IN GIOCO NON VEDE L'ORA DI FRIGGERE WILLY CON UNO DEI SUOI MISSILI...

COSÌ IL GARZONE SPARA MA... EHI, HA SPARATO NELLA DIREZIONE OPPOSTA!

NIENTE PAURA. UNA BELLA FOLATA DI VENTO E IL GIOCO È FATTO!

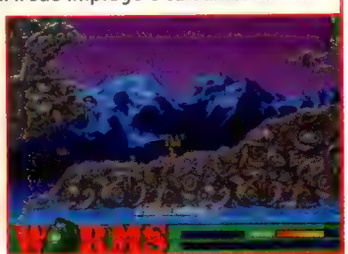
CORDE E CORDINI

Non sottovalutate la portata e l'utilità della corda ninja; è molto più utile di un set di coltelli svizzeri. Bloccate il tempo quando la selezionate per utilizzarla in seguito senza subire danni. Ora vediamo: cosa fare se arrivate in un posto e vi trovate con una mina che vi blocca la strada? Tanto per cominciare non fatevi prendere dal panico e utilizzate la corda per passarci sopra come farebbe Tarzan. Assicuratevi di avere abbastanza slancio e spazio, quindi saltate. Anche raccogliere le casse di armi può risultare un'operazione più semplice utilizzando la corda. Lanciatela verso la cassa quindi scendete e raccogliete il frutto delle vostre fatiche. Inoltre ricordatevi che lanciando la corda a terra, caricando la potenza al massimo, potrete utilizzarla come se fosse un'asta.

NIENTE PAURA. UNA BELLA FOLATA DI VENTO E IL GIOCO È FATTO!

BINGO E BONGO

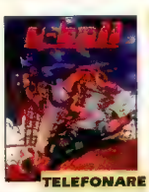
Il *Fire Punch* e la *Dragon Ball* sono ottimi per spedire l'avversario fuori dallo schermo o su una mina. Il *Fire Punch* è particolarmente indicato per proiettare i vostri nemici in aria quindi il suo impiego è caldamente consigliato nel caso in cui ci sia una roccia fra il vostro avversario e una mina. La *Dragon Ball* invece imprime al pischello colpito una notevole accelerazione orizzontale. E' infatti in grado di allontanare i vostri nemici in linea retta per buona parte dello schermo. Un *must* per spingere i vostri avversari giù dalle colline o per fargli fare un bel bagno.



SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85
E-MAIL: ADELG@TIN.IT

Amici del Gioco
Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO



PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACC RGB SCART	L. 29.000
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
ACTUA TENNIS	L. 92.000
AIR RACE	L. 89.000
ALIEN RESURRECTION	TELEFONARE
ALUNDRA	L. 89.000
ARMOURED CORE	TELEFONARE
AUTO DESTRUCT	L. 89.000
AYRTON SENNA KART 2	L. 92.000
BATMAN E ROBIN	L. 89.000
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLOODY ROAR	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUGGY	TELEFONARE
BUST A MOVE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE 2	TELEFONARE
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CART WORLD SERIES	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
CRILL	TELEFONARE
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDNES 2	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 92.000
CONTRA	L. 65.000
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CRIME KILLER	L. 89.000
CRITICAL DEPT	TELEFONARE
CROC	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DIABLO	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 89.000
DUKE NUKEM 3D	OFFERTISSIMA
FIFA '98	L. 89.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP	DISPONIBILE
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L. 89.000
FORSAKEN	TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	L. 79.000
JACK NICKLAUS	TELEFONARE
JET RIDER 2	L. 79.000
KICK OFF MANAGER '98	TELEFONARE
LUNATIK	L. 92.000
MAN IN BLACK	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MEDIEVIL	TELEFONARE
METAL GEAR SOUND	TELEFONARE
MONKEY HERO	TELEFONARE
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NEED FOR SPEED III	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 89.000
NINJA	TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	L. 92.000
PANDEMONIUM	L. 79.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PAX CORPUS	L. 89.000
PERFECT ASSASSIN	OFFERTISSIMA
PITFALL 3D	L. 89.000
POINT BLACK X G CON	L. 75.000
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE
POWER PLAY HOCKEY '98	L. 79.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 79.000
RAGE RACER	L. 92.000
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
RIVEN	L. 92.000
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
SAN FRANCISCO RUSH	PRENOTARE
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SET RIDER	L. 75.000
SHADOW MASTER	L. 95.000
SIM CITY 2000	L. 65.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
SPAWN	L. 75.000
SPEC OPS	TELEFONARE
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L. 89.000
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER CROSS '98	L. 92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 92.000
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED III	TELEFONARE
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOMMY MAKKINEN RALLY	L. 92.000
VIPER	TELEFONARE
VMX RACING	DISPONIBILE
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L. 69.000
WARGAMES	L. 89.000
WORLD RALLY TOMMY MAKINEN	PRENOTARE
X-MEN US STREET FIGHTER	TELEFONARE
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Gex: Enter the Gecko

Tutti i telecomandi

Utilizzate questa *password* per sbizzarrirvi con lo *zapping*:
●, ●, R1, ▲, L1, R1, L1, R1, ●, ●, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, ▲, ●, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, ▲, ●, R1, L1

Finali Bonus

Andate nello schermo delle password e inserite:
R1, R2, ✕, L2, ■, ✕, ■, R2, R2, R2, ✕, L2, ■, ✕, R2, ■, L2, R2, ✕, L2, ■, ✕, R2, ■, L2, R2, ✕, ■

Codicilli

Durante il gioco mettete in pausa, tenete premuti L2 o R2 e inserite i seguenti codici:

Vite infinite: UNDEAD
Invulnerabilità: WEASEL
One Liners: ALOUD (premete SEL mentre giocate)
Gex Rissoso: SENSELESS
Cronometro: EARWAX (nella mappa principale, premete SEL per le statistiche del livello e ■ per i tempi record)

Sito Web Segreto

Nel livello *WWW.dotcom.com* troverete un cubo bonus che vi svela l'indirizzo del sito *web* da cui sono stati prelevati i suddetti codici. L'indirizzo è **http://www.crystald.com/secretgex.html.** Oltre ai codici potrete trovare anche un simpatico tema per il *desktop* di *Windows 95*.

Dead or Alive

Configueazioni Extra

Giocando per 3 ore, 6 ore, 9 ore, 12 ore, 15 ore, otterrete i primi cinque segreti presenti nelle opzioni alla voce *Extra Config*.

Voce, prego!

Per ottenere le voci dei personaggi completate il *training* mode attivando l'opzione *command list*.

Costumi Alternativi

Completate il torneo in modalità *Normal*.

Il Guardaroba

Aggiustate i parametri della barra d'energia aumentandoli: otterrete così dei nuovi vestiti, ma non tutti. Per completare il guardaroba, riportate tutte le opzioni su *Normal* o meglio *Default*. Completate il torneo e dovreste avere quattordici vestiti differenti per le donne e cinque per gli ometti.

Giocare con Raidou

Completate il gioco in *Normal* con ogni personaggio vestito dell'ultimo costume (il quattordicesimo per le donzellee il quinto per i ragazzotti).

Giocare con Ayane

Avendo tutti i costumi e potendo utilizzare Raidou, completate, con quest'ultimo, il gioco a livello *Normal*.

Tenchu

Cheat Vari

Trasportare 99 oggetti
Nello schermo di selezione delle armi tenete premuto L1 e premete:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

Energia!
Durante il gioco mettete in pausa e premete:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.
L'urlo del ninja conferma la riuscita del codice.

Ottenere tutti gli oggetti
Nello schermo di selezione delle armi tenete premuto R1 e premete:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

Incrementare gli oggetti di un'unità
Nello schermo di selezione delle armi tenete premuto L2 e premete:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

Selezione del livello (i livelli sono disponibili una volta terminati)
Nello schermo di selezione del livello tenete premuto R2 e premete:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

Final Doom

Trucchi vari

I trucchi di seguito proposti sono da inserire durante la pausa.

Tutte le armi e munizioni
✕, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←
Mappatura integrale
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●
Invincibilità
↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ●
Salto di livello
←, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, ✕
Mappatura integrale ad oggetti
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●

Password

Queste invece sono da inserire nell'apposita schermata:

LIVELLI MASTER

Livello	Password
2) VIRGIL	RBF9D395SQ
3) CANYON	1L3C!F7XO2
4) COMBINE	HLLZTPOKKK
5) CATWALK	6J1NWHFR64
6) FISTULA	8WWRSSHM79
7) GEYRON	D9SOWVFJFC
8) MINOS	HS9YW3HMFC
9) NESSUS	OSSHCWFVYW
10) PARADOX	HT!OVLXLDB
11) SUBSPACE	J77VYTMDCF
12) SUBTERRA	6XDHRW25!8
13) VESPERAS	C33W2YOGHK

TNT EVILUTION

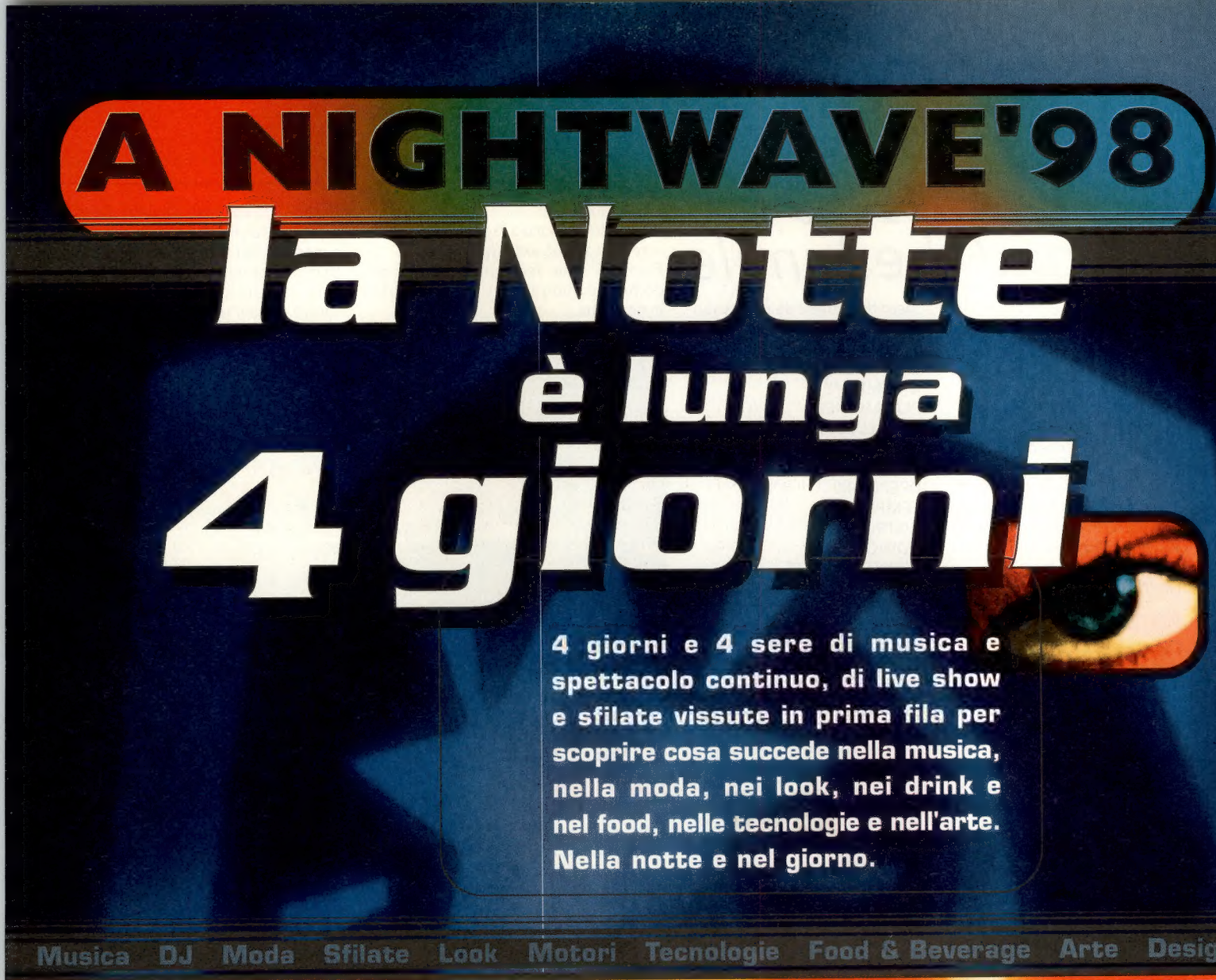
14) SYSTEM CONTROL	FP62ZMSWJG
15) HUMAN BARBECUE	D5510QKRK
16) WORMHOLE	ZVBKT!O69!
17) CRATER	1CCTV9GQ!9
18) NUKAGE PROCESSING	TM4OLJ2ZKJ
19) DEEPEST REACHES	HYY4GQ9GSQ
20) PROCESSING AREA	!5NR4W7C20
21) LUNAR MINING PROJECT	1FFGVZ1777
22) QUARRY	SN5YORKIGH
23) BALLISTYX	ZBBST6R89!
24) HECK	GK25JLV3LL

L'ESPERIMENTO PLUTONIA

25) CONGO	G224SGYSNL
26) AZTEC	TR8WXJVNBD
27) GHOST TOWN	XBBRT67N8!
28) BARON'S LAIR	NGZ9HTCMMP
29) THE DEATH DOMAIN	OGGMO6W546
30) ONSLAUGHT	99SD40FYVW

A NIGHTWAVE'98

la Notte è lunga 4 giorni



4 giorni e 4 sere di musica e spettacolo continuo, di live show e sfilate vissute in prima fila per scoprire cosa succede nella musica, nella moda, nei look, nei drink e nel food, nelle tecnologie e nell'arte. Nella notte e nel giorno.

Musica DJ Moda Sfilate Look Motori Tecnologie Food & Beverage Arte Design

Alla Fiera di Rimini
dal 30 Maggio al 2 Giugno
dalle 15 a Mezzanotte.

Ritaglia questo *INVITO GRATUITO* e consegnalo all'ingresso di NightWave'98

Super Console

NIGHT WAVE 98

Rassegna ed Eventi di Musica Tendenze e Club Culture

FIERA DI RIMINI
30 Maggio-2 Giugno 1998
dalle 15 a Mezzanotte

4 giorni e 4 sere

di Musica
Live Show
Eventi
Sfilate Idee Prodotti

Biglietto d'ingresso
vale per 2 persone

In collaborazione con
GARNIER GRAFIC GEMEY MAYBELLINE NEW YORK

infoline: tel 0541/711711 fax 0541/711243 http://www.fierarimini.it

Pitfall 3D
Beyond the Jungle

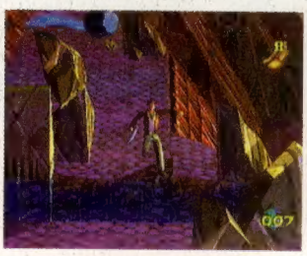
Gioco Bonus
Per giocare al *Pitfall* originale inserite la password CRANESBABY.

Credits
Per vedere i titoli di coda inserite la password CREDITS.

Vite Extra
Per una manciata di vite extra completate il *training* di *Pitfall 3D*, dopodiché utilizzate la password GIVEMELIFE giocando la versione completa.

Password
Questa è una lista di possibili password che sono state estratte, tramite un *editor* esadecimale, dal file eseguibile di *Pitfall 3D*. Purtroppo, essendo arrivate proprio in chiusura di rivista, ne sono state provate solo alcune; segue comunque la lista completa di quelle trovate. L'effetto della maggior parte di esse è deducibile comodamente dal nome. Per il resto divertitevi da soli a valutarne il funzionamento.

CRANESBABY
GIVEMELIFE
PLAYMOVIES
PITFALLCOMIC
CAKEWALK
METROPOLIS
DEEPDARK
TEMPLEME
HOTROCKS
GOINGDOWN
WOWTHATSHOT
JAILBREAK
THUNDERDOMES
MAGICGARDEN
SPOOKYMESAS
GEEHEISBIG
BIGWORMGUY
BESTFORLAST
VIGILANTE
STEVECRANEME
MAKEMEMIRA1
DISCOLIGHTS1
2DHARRY
ZEROGHARRY
BIGHEADHARY
STOPTALKING



Tomb Raider 2

Codici Action Replay

Ossigeno infinito	8008C4FE 0708
Proiettili per il fucile	8008C5B4 0012
Torce infinite	80088AAE 0004
Tutte le armi	80088AA0 000B
Proiettili per la pistola	8008C5AC 0028
Granate infinite	8008C5BC 0008
Munizioni M-16	8008C5C0 0050
Munizioni per UZI	8008C5B0 00A0
Tutti gli oggetti speciali	80088B34 0009
Proiettili per fucile da sub	8008C5B8 0006
Kit pronto soccorso (grossi)	80088AB8 03E7
Kit pronto soccorso (piccoli)	80088ABA 03E7
Tutti i draghi	800DE682 000F

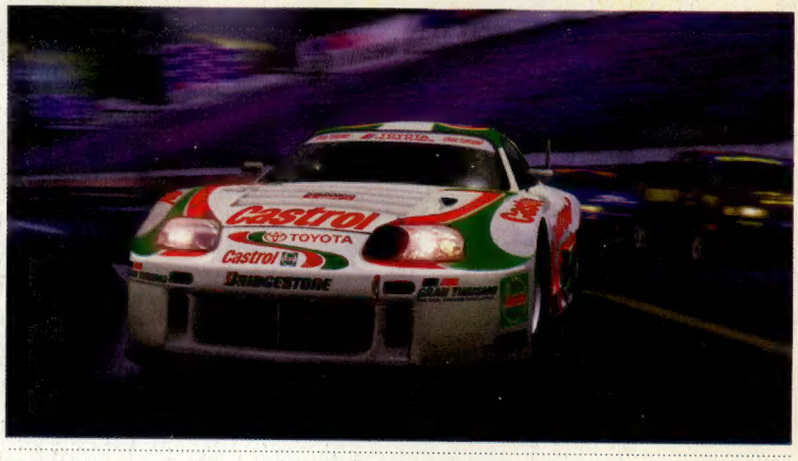
Energia infinita

The Deck:	801DCD1A 03E8
Catacombs of the Talion:	801C5852 03E8
Ice Palace:	801C8456 03E8
Temple of Xian:	801DB426 03E8
Floating Islands:	801D1E42 03E8
Dragon's Lair:	801A2A5E 03E8
Tibetan Foothills:	801DB6F2 03E8
Barkhang Monastery:	801E31C6 03E8
Home Sweet Home:	801B2CCE 03E8

Gran Turismo

GT Hi-Fi Mode
Vincendo le quattro leghe di *GT* otterrete un opzione extra negli *Special Events*. E' di un vero spettacolo per gli occhi, malgrado si tratti di un *time trial* in notturna...

Le prime prove della patente (B1 e B2)
Visto che lo chiedono ancora in tanti... quando affrontate il chilometro lanciato ricordatevi di arrestare la vettura entro la parte a scacchi bianchi-azzurri subito dopo il traguardo.



Tekken 3

I primi segreti
Malgrado il gioco sia completabile in tutte le sue parti in un'oretta più o meno abbondante, vi sono alcune *features* il cui ottenimento risulta oscuro. Ecco di seguito tutto quello che siamo riusciti a scoprire:

Costumi Alternativi
Un buon numero di personaggi è dotato di costumini alternativi. Per utilizzarli premete ST al momento di scegliere il lottatore.

Il completo Missoni di Jin
Giocate con Jin per 50 volte e poi premete ST per vedere Jin con mocassini, pantaloni Missoni (indubbiamente, visti i colori) e camicettina bianca che fa molto *pettineé* per una serata all'Atlantic. Molto Jin.

La divisa Scolastica di Xiaoyu
Giocate con Xiaoyu per 50 volte e otterrete la divisa col gonnellino.

La Tutina di Law per il figlioletto
Purtroppo non è stato ancoro valutato il numero preciso di utilizzi dell'ultimo nato in casa Forrest, affinché il padre gli regali la tutina gialla. Sono parecchi comunque...

Vestitino zebrato per Anna
Utilizzate Anna per 25 volte.

Gli Altri Lottatori
Per ottenere la maggior parte dei personaggi nascosti completate il gioco con tutti i personaggi standard.

Utilizzare Doctor B.
L'ottenimento di Doctor B è legato al *Tekken Force Mode*. Completatelo quattro volte con un personaggio qualsiasi per ottenere un lottatore che si regge in piedi a fatica, ha un alito aberrante ed è vittima di infarti e altri acciacchi dovuti all'età.

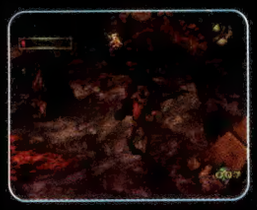
Utilizzare Gon
Per utilizzare Gon completate tutti i personaggi di base. Otterrete così due modalità: il *Theatre Mode* e il *Tekken Ball Mode*. Non appena accederete a questa particolare versione della palla avvelenata, sfiderete Gon: se lo batterete comparirà nella lista dei personaggi selezionabili.

Utilizzare Dragon e Kazuya (questa è grossa...)
Per utilizzare Dragon e Kazuya completate tutte le modalità a tutti i livelli di difficoltà: potrete poi salvare su *memory card*.

Utilizzare Jack II
Per utilizzare Jack II, completate il *Time Attack* in meno di dieci minuti e il *Survival Mode* con almeno 10 personaggi.

Utilizzare Tiger
Semplicemente spostatevi su Eddy Gordo e premete ST.

Theatre Mode
Per completare il *movie theatre* completate il gioco con tutti i personaggi selezionabili. Se viene a mancarvi un finale si tratta semplicemente di quello di Tiger. Gun jack possiede invece due finali (a seconda del vestito). Una volta ottenuti tutti i filmati compariranno le opzioni *Sound* e *Disc*: la prima è il classico juke-box, mentre *Disc* vi permette invece di cambiare CD per vedere i finali del primo e del secondo episodio della serie.



PITFALL 3D

BEYOND THE JUNGLE

ACTIVISION

PlayStation

In questo Pitfall 3D, il protagonista del gioco è il figlio del famoso archeologo, Harry Pitfall. Il ragazzo, seguendo le orme del padre, ha intrapreso la via della conoscenza, e nel puro stile della famiglia Pitfall, cioè gettandosi sempre in pericolose missioni a rotta di collo!

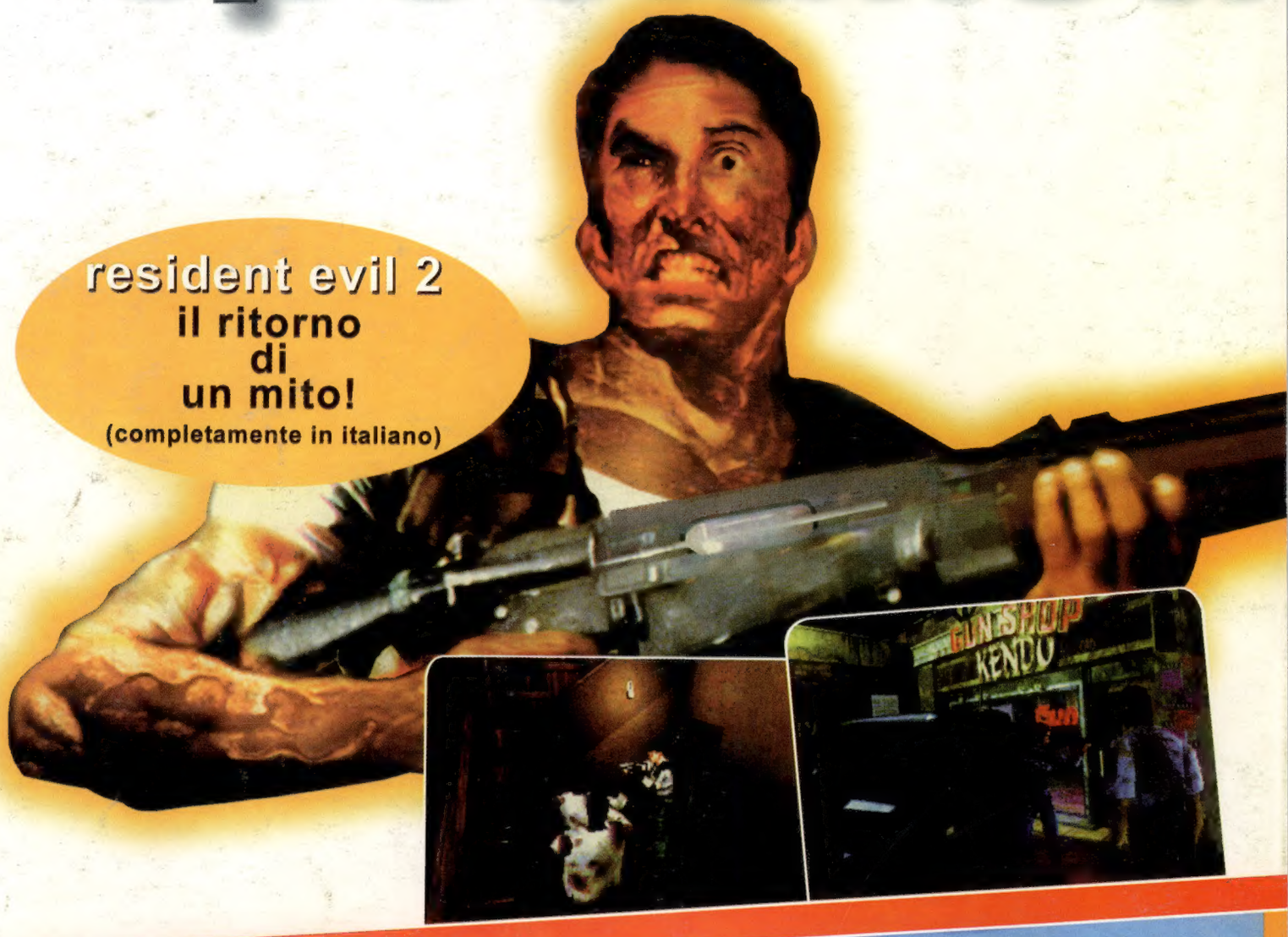
- **Una nuova veste grafica completamente in 3D, che utilizza un engine innovativo.**
- **Aiuta Harry a sconfiggere i malvagi Moku e salva la terra dalla minaccia di invasione!**
- **Poteri magici e power up aumentano le abilità di Harry Pitfall.**
- **Moltissime mosse, uso di armi e oggetti.**
- **Incredibile giocabilità.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

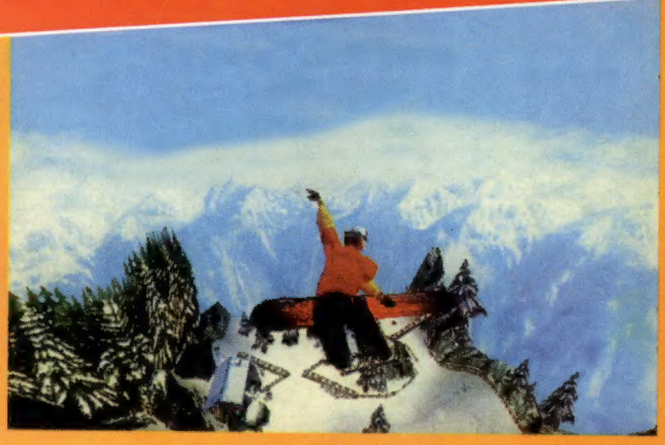
gli specialisti



resident evil 2
il ritorno di un mito!
(completamente in italiano)

SNOW RACER 98

snow racer
per chi non soffre di vertigini!



ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY